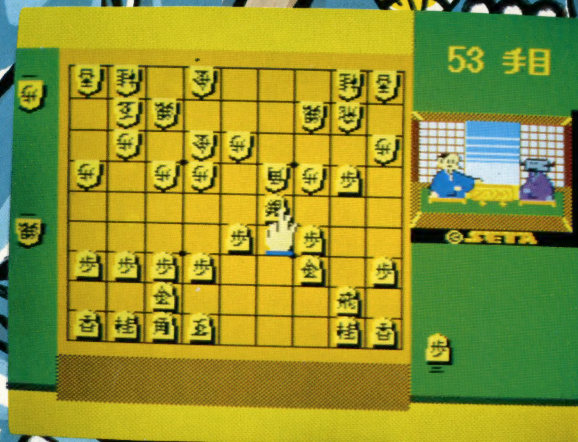
コンピュータゲーム情報誌
昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和61年5月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻5号通巻18号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
ビープ
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
特集1
ちょっと待って！ファミコン
拝啓ゲームメーカー様/拝復ファミコンユーザー様/最新ゲームなで斬りレビュー/ファミコン・オールタイム・ベスト10/お買い得ファミコンゲーム一覧ほか
5月号
定価360円
特別付録
①ゼルダの伝説・ジグソーマップ
②マイティボンジャック・書きこみマップ
豪華読者プレゼント
ファミコン・ディスクシステム
セガ・マークIII
特集2
待ってられないファミコン&セガ
セクロス/タッグチームプロレスリング/スパイVSスパイ/忍者プリンセスほか
特集3
人気アメリカンゲーム情報
メビウス/アルタネイト・リアリティ/バーズテイル/ビーチヘッド2
★緊急レポート★
グラディウス/ハイドライド・スペシャル
●ビデオゲーム・ラボ――怒/アーガス/カルテットほか
●徹底研究――リグラス
●緊急レポートII――北斗の拳
FAMICOM

好評発売中!!
SETA
ワタシニカテルカナ?
53 手目
ソフト協力会社募集
(ゲームソフトに限る・個人でも可)
㈱セタ(723)6681
01 内藤九段将棋秘伝
本将棋
これはもう、本将棋。
●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。
〈標準小売価格〉 ¥4,500
●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。
株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルュメビル)
ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝
※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

GAME
OVER
フィナーレと呼ぶには、あまりに哀しい。
ロールプレイングゲームにだって、アドベンチャーゲームにだって、
アクションゲームにだって終わりはある。
キカイにも、おそらく地球にだって終わりはある。そんなことはわかっている。
だけど、GAME OVERって言葉ほどくやしいものはない。
いままでの努力が一瞬のうちに崩壊してしまうくやしさ。
まるでボク自身がこわれてしまったように哀しい。
——ゲームってどうしてこんなにおもしろいんだろう。
いつだってボクたちを熱くさせてくれる。
だから大声で言いたい。ゲームって最高さ。
時代はいま
ボーステックシンドローム。
RELICS
マクロス・カウントダウン
HOT DOG
爆走バギー・一発野郎
PALADIN
妖怪探偵ちまちま
来月、いよいよ新作を発表。楽しみにね。
BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL.(03)407-4191
SST
★当社製品の開発スタッフを求めています。また未発表ソフトの持込みも大歓迎。
★ユーザー専用ホットライン設置。製品についてのお問合せは(03)407-4230へ。
B-5

◐表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◐本文デザイン——稲葉一之／勝俣正希／田中正義／(株)イースリープロダクション／クリエイティブスペース01／クリエイティブ・コンセプト
◐イラスト——浅井真澄／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／山本護／李良明
◐フォト——杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお

ゲームゲームで目がまわる

Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS

1986
5

LIFE
STR
EXP
MAGIC
MONSTER
TURN
dB-SOFT
TIME
02:37
POWER
TIME
02:37
POWER

君よ、光速の風になれ。

新発売
8801/mkII
専用版

SeeNa

リアル・ハイスピードゲーム「シーナ」TINYAN PRESENTS

壁が、敵が、興奮が、めくるめくスピードでせまってくるリアルタイムゲーム"SeeNa"。走りだしたとたんに君は、時空を超えたシュールなゾーンに突入する。この強烈な美しさとスピード。その初体験に君は、おののき、しりごみしてしまうのか。それとも。SeeNaの永遠の微笑を求めて、超エクスタシーに達するのか。あの天才TINYANが君を挑発している。

絶賛発売中

●PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
5"-2D（2枚組 2ドライブ必要です）

※PC-8801、PC-8801mkIIでは使用できません。

定価6,800円

中毒させてあげる。

オトナもマイった、世界的ムズカシ面白パズルアクションゲームに、MSX版ついに登場！

パズルはムズカシイし、モンスターは襲ってくるし……アタマの中はほとんどパニック／手をつけたが最後、君はもう中毒してしまう。君のかわいいベニー君は、うまくパズルの鍵にたどり着けるカナ？このアメリカ生まれの殺人的なムズカシ面白ゲーム。征服できたら、君の頭はきっと世界的レベル。でっかいタイコ判あげちゃおう。

近日発売
MSX ROM版（16KB）
予価4,900円
※MSX I, IIどちらにも対応します。
※MSXはマイクロソフト社の商標です。

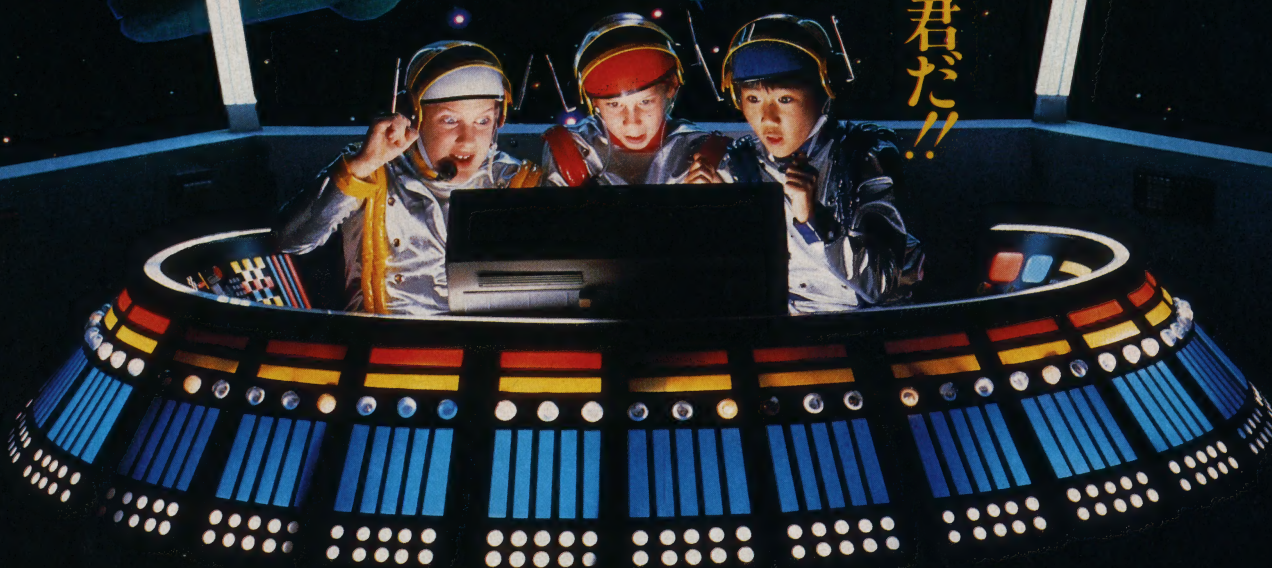
PUZZLE PANIC
パズルパニック

●PC-8801/mkII(SR可) 5"-2D ●PC-9801/E/F/M/U/VF/VM 5"-2DD,5"-2HD,3.5"-2DD 定価6,800円

■ユーザーズ・ポスト　商品の詳しい資料請求、お問い合せ、ご要望などがございましたら、ハガキに資料請求券を貼り、住所、氏名、年齢、職業、使用機種を明記のうえ、弊社までお寄せ下さい。
■商品のお申し込み方法　現金書留、郵便為替、または郵便振替（福岡3-37311）で、商品名、機種、メディア名を明記のうえ送料を添えて㈱システムソフトまでお申し込み下さい。
■送料について　400円、これ以外の送料については、商品毎に記載しております。送料は切手も可。
※これらの製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。

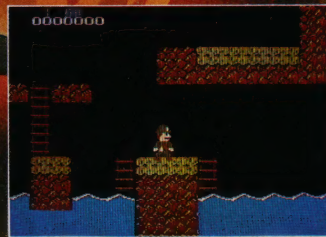
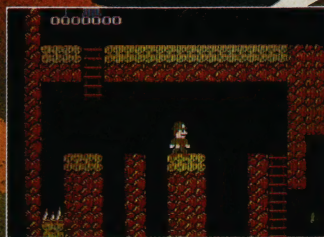
SystemSoft

株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4-8 小学館ビル
☎092-714-6236

資料請求

ファミリーコンピュータ™用カセット
母なる星を救うのは君だ!!
コナミから発進——スペースゲームの新作。
グラディウス™
近日発売
コナミの新作ソフト「グラディウス」が、ついに発売される。このゲームに必要なのは、勇気と集中力。
いま母なる星グラディウスは、バクテリアンの侵略により、絶滅の危機にひんしている。君は、超時空戦闘機〈ビックバイパー〉にのり、暗黒の宇宙へとびだす。絶対絶命のピンチを救えるのは、勇気ある行動だ。
これが新パッケージだ。おもしろさ、期待していいゾ。
グラディウス
GRADIUS
￥4,900
コナミのオリジナルだ。後指なんかさされるものか。
エンドレス キャンペーン'86実施中
いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。
KIDS CLUB™
KONAMI SOFTWARE
■コスロットゲーム得点表
★Tシャツ………リンゴ4点
★キャップ(帽子)……リンゴ6点
★ウェストバッグ……リンゴ6点
★トレーナー……リンゴ7点
★腕時計(ベラ)……リンゴ7点
★ヨットパーカー…………リンゴ8点
★ウィンドブレーカー…………リンゴ10点
★スタジアムジャンパー……リンゴ12点
★ラジコンカー(100台限り)…リンゴ12点
※リンゴの点数をまちがえないでね。
Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は　TEL. 03-262-9110
※ファミリーコンピュータ用カセットは、通信販売していません。

東芝EMIの
任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット

ファミリー コンピュータ™(ファミコン™)は任天堂の商標です

Active Role Playing Game

HYDLIDE SPECIAL
ハイドライド・スペシャル

© 1986 T&E SOFT

いま、日本中ハイドライド・スペシャル!!

今日から君も目の色が変わる。

ひとたびカセットを差し込めば、画面はいきなりワンダーランド。
悪魔バラリスが、スケルトンが、ジムに襲いかかる。
さあ君は剣士ジム、王女アンを救出し、フェアリーランドに平和を呼びもどせ。
もうこれはゲームをこえたおもしろさ、ハイドライド・スペシャル。

ハイドライド・スペシャル7大特長

1. 使いたい機能が簡単に選べる、べんりなマルチウインドー
2. 5つの魔法、ターン、ファイアー、アイス、ウェーブ、フラッシュが使えるようになります
3. ゲーム途中で、メモリーにデータのセーブ、ロードができます
4. パスワードを使って、ゲームの途中から、さあ再開
5. "ノーマル""ハイスピード"と2種類のゲームスピードを用意
6. ハイドライド・スペシャルだけのかくれキャラクターが…
7. 魅力あふれる宝物、キャラクター、オリジナル・ミュージック

FS-2002G(TFS-HS)
希望小売価格¥4,900

トエミランドからうれしいW(ダブル)プレゼント

1 世界にたったひとつ。君だけの認定証を発行。

アンケート葉書の応募シールをはって送ってネ!

最終画面をクリアーし、王女アンを救い出したら、その画面を写真にとって「トエミランド」におくろう。先着1,000名にテレフォンカードとしても使える、シリアルナンバー入り認定証を発行。これをもってればソンケーされることうけあい。

2 ソフト制作者サイン入りマップスタンドをプレゼント。

認定証の発行をうけた方にはもうひとつ、うれしいプレゼント。ハイドライド・スペシャルをプログラムした加藤英治さんのサインがはいった、豪華マップスタンドをプレゼント。フェアリーランドの攻略マップをかざっておけるョ。

〈送り先〉住所・氏名・年齢・電話番号を明記のうえ下記へ送ってください。
〒107 東京都港区赤坂2-2-17 東芝EMI㈱第II営業本部「ハイドライド・スペシャル」係

〈発表〉賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

ハイドライド・スペシャルのことが電話で聞けるヨ

☎03(586)1048(代表)
受付期間3月1日～4月30日

東芝EMIのファミコンソフト

TOEMILAND

18歳未満大歓迎 ただいま開店中!
パチコン
FS-2001G(TFS-PC)希望小売価格¥4,900

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。

㈱東芝EMIファミリークラブ
〒100 東京都千代田区永田町2-4-7 東芝EMI株式会社3号館4F ☎(03)592-2020㈹

■お問い合せは:東芝EMI株式会社・本社03(587)9145/東京支店03(844)7425/関東支店03(843)3751
横浜支店045(314)1941/大阪支店06(376)4961/名古屋支店052(221)8226/福岡支店092(713)1251
仙台支店0222(27)8211/広島支店082(264)0245/札幌支店011(241)3713

パソコンの「ハイドライド」、「ハイドライドII」は、T&E SOFT®より発売中です!!

第1弾

7万光年の胞子たち

SFロールプレイングゲーム

Kaleidoscope

カレイドスコープ

突如、惑星ナセルに出現した謎の機械化部隊。彼らを倒すために、戦闘スーツに乗り込んだ少数の精鋭たちが出撃した…パーツチェンジによる戦闘スーツのパワーアップ、敵ロボットとの激しいファイトが繰りひろげられる！銀河運営連盟を舞台にした、壮大なSFロールプレイングゲームのシリーズ第一弾。

対応機種

機種	メディア
FM-7 NEW-7 77	T 5"2D, 3.5"2D
PC-8801 mkII SR	T 5"2D
X1 turbo	T 5"2D
S1（要RAM拡張）	T 5"2D, 5"2HD
SUPER MZ（MZ-2500）	3.5"2DD
PC-9801シリーズ※開発中	5"2DD

価格

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥4,800
1 7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

精鋭たちの帰還

『7万光年の胞子たち』が発売されてから、約4ヶ月。「ゲームを終了したゾ」というユーザーの方からのおたよりが、次第に増えてきました。京都市の綿越さん、名古屋市の栗田さん、横浜市の岡田さん他、大ぜいの方々、ハガキをどうもありがとう。そして、おめでとう。君たちの育てた精鋭は、シリーズ第2弾『発・汗・惑・星』発売のその日まで、ゆっくりと休養させ、力をたくわえておいて下さい。

第2弾

SFロールプレイングゲーム

発・汗・惑・星

恐怖？の発汗惑星デファンク。そして、その地表に、はかなげにたたずむチューガ。これは、世にも稀なるロールプレイングゲーム、2つの真実である。基本世界も広がって、ぐんと充実のSF満鑑飾、カレイドスコープシリーズ第2弾　発・汗・惑・星 Coming soon！

水と蒸気の惑星デファンク。その特殊な軌道のため、周期的に内部から高温の水を噴き上げ、時によっては地表のほとんどが水没してしまうという。この奇妙な惑星の原住種族がチューガである。チューガは宇宙の珍獣として、連盟中の富豪家たちの注目を集めていた………

GA夢からのお知らせ

其ノ一：ゲームを終了した方へ

ワハハハ飛んで火に入る鴨とネギ。何のことはない、オレはもう「7万光年の胞子たち」の冒険世界を最後までクリアしてしまったぞ、という方へお願いです。最後のメッセージ（冒険世界）の出だし、パーティ全員の人種・年令・個人Level、ゲームにかかった日数および機種名とメディアをハガキに書いて、こちらまでお送り下さい。抽選でステキな粗品をプレゼントします。（〆切4月30日、当日消印まで有効）

其ノ二：モニター大募集

紆余曲折の躍進を続けるGA夢。今後さらなるソフトの充実を図るため、というよくありそうな名目のもと、この度、製品モニターを新規募集することになりました。モニターになるとGA夢のソフトが送られてきますので（もちろん貰える）、それについて何か意見を言っていただければいいのです。

パソコンの機種は問いません。ファミコンもOKです。応募方法は、官製ハガキに住所・氏名・年令・職業・お持ちの機種名・周辺機器の種類を明記の上、「モニター大募集係」までお送り下さい。当選者には、書面でお知らせします。（〆切4月30日、当日消印まで有効）

推薦文

私－ブロンスキー人－200才－両性具有－戦闘パフォーマー設定がまさにSF。さまざまな異星人たちと共に宇宙軍に入隊し、機械化部隊をうち破る！

SF作家　大原まり子

GA夢 ガム
株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4 4 1丸新ビル5F
TEL 03 360 3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号／東京2-190317●加入者名／株ホットビィ●金額／代金合計●通信欄（裏面）／ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.（1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。）

御詫び

当社で発売を予定いたしていましたMSX版ブラックバスは発売時期が大幅に延期されました。ユーザの方には、多大の御迷惑をおかけしましたことを、つつしんで御詫びいたします。

資料請

HAL Laboratory

本格派バスケットボールゲームが、ついにそのベールを脱いだ！

SUPER PLAYERS
DUNK SHOT

その名は"スーパープレイヤーズ ダンクショット"
なんと、スポーツゲーム初のロールプレイング的要素を持っているのだ。
ゲームの進行にともないプレイヤーがどんどん成長する。
まさに本格派ゲームの誕生だ！

能力でプレイヤーが選べる。ということは、キミには監督としての才能も求められる。

MSX

チームのメンバーには白人、黒人、東洋人などから8人を登録する。国際性に富んだチームづくりが可能なんだ。もちろんメンバーの名前は自由につけられる。そしてこの中から、ジャンプ力、シュート力、ランニング力などを判断し、3人のプレイヤーを出場させる。あとの5人は、ベンチで出番を待っている。同じプレイヤーに長時間プレイを続けさせると、体力は消耗するからスタミナの限界を考えて選手を交代させなくてはいけない。キミは監督として、すべてのメンバーのコンディションを把握していなければならないというわけだ。

スーパープレイヤーズ
ダンクショット
■定価5,600円
ROM　HM-021
(ユーザーRAM16KB以上要)

プレイヤーは8人まで登録可能。その中の3人が出場し、あとの5人はベンチで待機。ファールの回数や疲労度のチェックも重要だ。

コートの色、ユニフォームの色をカラフルに変えて楽しめる。フォーメーションプレイもいろいろあるぞ。

じっくりプレイするか、すぐに勝負をつけるか。試合時間は自由に選べる。

シュート力、ジャンプ力、ランニング力などプレイヤーの能力を把握できる。

スポーツゲーム初のロールプレイング的要素が、このゲームを奥の深いものにした。

このゲームのいちばんの特長は、なんといってもプレイの進行にともなってプレイヤーが成長することだ。経験の多いプレイヤーほどシュートの決定率が高くなり、ジャンプ力、ランニング力もアップする。だからといって使いすぎると能力が低下するから要注意。そんな時はスタミナバリバリのプレイヤーと即交代。ベンチにもどして回復させてやろう。

ルールは実際のゲームに忠実。ドリブル、パス、フォーメーションプレイを使いこなせ！

ルールは実際のゲームに忠実。コートの色、ユニフォームの色も選べる。さらに、相手チームの強さや試合時間も選べる。ドリブルで攻め込んですかさずパス。そして驚異のダンクショット。多彩なフォーメーションプレイで、ポイントを奪う。マンツーマンでディフェンス強化。と、スピード感あふれるゲーム展開は、確かな判断力と高度なテクニックが要求される。はたしてキミのチームはチャンピオンになれるか！

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
TEL 03-252-5561 FAX 03-252-8675

資料を差し上げます。資料ご希望の方は、100円切手同封の上封書にてお申し込み下さい。

■HAL研究所では通信販売も受付けています。
(送料は、お客様のご負担となります。)

グラディウス

●ファミリーコンピュータ
コナミ

文／岩城剛&内山大輔

いっこうに人気の衰えないグラディウスがファミコンに移植完了。フォーメーション攻撃で快感を再び味わおう。

ヤッタゼコナミ!

あのグラディウスが、ついにファミコン版ででる。

ビデオ版は、BEEPで何度か紹介してきたので、知らない人はいないと思うが、もし知らない人がいると困るので説明しよう。

このゲームはパワーアップが最大の特徴である、スクロール型シューティングゲームなのだ。ゲーム展開の早さ、パワーアップして敵を一掃する快感、そして軽快なBGMが人気を呼んでいる秘密だ。

16ビットCPUを使用しているため、ファミコンに移植などできるわけがないと思っていたが、コナミはついに移植してしまったのである。

最初、自機は動きが遅く、パワーアップが必要になってくる。編隊や、赤い敵を倒すと出てくるエネルギーカプセルを取るたび、画面下部のゲージが右に動くので、取りたい装備のところでBボタンを押せばいいのだ。

ゲージは、左から順にスピードアップ、ミサイル、ダブル、レーザー、オプション、バリアというふうに並んでいる。

では、各パワーアップの説明に入ろう。

さあ！最初の敵が来たゾ。ここで自機を動かさずに弾を撃っていれば、自然にエネルギーカプセルがとれてしまうんだ。

パワーアップがかんじんだ

パワーアップは全部で5つ。

●スピードアップ　取れば取るほど自機のスピードがあがる。一応14段階まであるが、スピードがあがりすぎるとパニックになるので2つくらいがベストだろう。

●対地ミサイル　ミサイルを投下できる。このミサイルは下り坂にそって動くけれど、上り坂は登りきれなくて消えてしまう。地上の敵なら、ほとんど1発で倒せる。

●対空地ダブル砲　前の2つを足したようなものだ。ダブル砲を装着すると、斜め上と前方向に弾を発射できる。しかし、連射がムズくなってしまうので、分身オプションを装着してからのほうが攻撃力がアップしていいだろう。

●レーザー　グラディウス最大の兵器。ダブル砲といっしょには、使えないので要注意。

●オプション(分身)　プレイヤーのダミーみたいなもので、自機と同じ能力を持つ。最高3個まで装着可。

●?(バリア)　前方からの攻撃を防ぎ、敵を破壊できる。バリアは攻撃を受けて、ある程度小さくなったら、張り替えるのもテクニックだね。

洞窟が見えてきた。あっハッチから敵が飛び出してきたゾ。対地ミサイルを撃つか、地上スレスレに飛んでミサイルで破壊しよう。

浮遊大陸を倒せ!

いよいよ、グラディウス発進！あの闘志わきたつBGMにのってステージ1の始まりだ。

最初、自機の前に編隊が来るので、動かさずに全滅させせエネルギーカプセルを取れるんだ。

ステージ1のボーナスステージ。ファミコン版では、死ぬ確率が高いが、画面の左スミにいれば、ほぼだいじょうぶだ。

パワーアップについてだけど、まずスピード。これを取らないと動きが遅すぎて、必然的に取れるカプセルの数が少なくなるから、最初に取らなくてはならない。2つくらい取れれば十分だろう。

むこうに洞窟が見えてきた。本当の戦いは、これからだ。地形の変化が激しいので、ぶつからないように気をつけないといけない。

といってる間に、山の中央に穴があいているところがある。通り抜けると500点だ。ハッチから編隊が出てくるが、ここは対地ミサイルか、地上スレスレで対空ミサイルを撃つというテクをバシバシ多用しよう。ファミコン版では、上にもハッチがあるからスレスレに飛んで撃つのは効果的なのだ。

さあ、このステージの終わりが近づいてきたゾ。前にひし形の浮遊大陸が見えてきた。ここには、アーケード版だとレーザー砲がついていたよネ。でもファミコン版ではなくなっちゃったんだ。残念だネ。

浮遊大陸をぬけると、いよいよボーナスステージだ。アーケード版では、高得点がとれる必勝パターンがあったが、ファミコン版ではちょっときつい。なぜなら、ここへたどりつくまでに、せいぜいオプション2個、ミサイル、レーザーぐらいしか装着できない。ファミコン版では最強の装備だが、レーザーの貫通距離が短いために、切れめができて、死ぬ確率が高くなってしまう。装備のないときは、左の天井スレスレにいれば、ほとんどだいじょうぶだ。このボーナスステージは2つの火山が爆発するんだ。

火山岩は1つ100点。爆発がおさまると、いよいよ要塞登場。

4本のレーザーを撃ってくるので、上下に動き、かわしながらコアを破壊しろ。この要塞のところでも動かずに倒せる場所があるんだ。

その場所は、自分で探してほしい。

ステージ1は基本中の基本だから、いろいろ技を試してみよう。

次はステージ2、ステージ3だ。今回紹介できるのは、ステージ3まで。物足りないけど許して。

モアイはムズイ！

さあ、ステージ2だ。ここは、岩がじゃまして道幅がせまく、しかも岩場のあちらこちらに砲台やハッチがあるので大変ムズイ！

とにかく倒せる敵は倒しておかないと、後ろから弾を撃たれてやられてしまう。まあここは、岩場

※これらはすべてビデオゲームの写真です。

ここは序の口。パワーアップは、スピード（1～2段）、レーザー、対地ミサイル、オプションの順がいいんじゃないかな。

ここはジョイスティック操作が難しいところだ。とくに上下の幅がせまいところでは不必要なジョイスティック操作は避けよう。

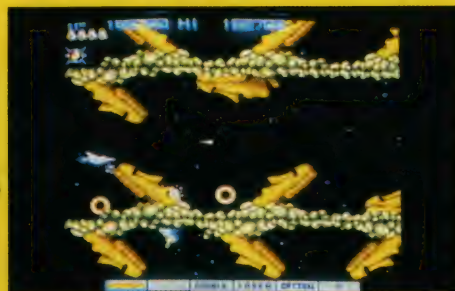
要塞の当り判定は、中央に並ぶ4枚の板とコアだけだ。これを応用すれば、もちろん自機と要塞を重ねることもできるんだ。

噴火口すれすれでレーザーを発射すれば、ほらこのとおり。1発100点のポップコーンは、しめて5万点くらいにはなるよ。

要塞を破壊するには、このようにまともに攻撃する方法のほか、ずっと逃げまわっていることもできる。どっちにするかはキミしだい。

このような状態にしておけば、要塞出現までほぼ無敵だ。右手でボタンを押しつづけていれば、ジョイスティックは動かさなくても可。

この後のシーンにそなえて、パワーアップは十分しておこう。青のカプセルはなるべく多くの敵を画面上へ出してから取ろう。

モアイシーン以降ではスピード1段ではちょっとつらい。2段から3段取って画面上下いっぱいに広がろう。

ここはキミのジョイスティックさばきにかかっている。でも、ここまで来ればモアイシーンもあとひと息だ。ガンバロウ！

多くのパワーアップをつけていても、やっぱりここは難しいよね。自分なりに通り道のパターンを作っていくしかないようだ。

緊急レポート

のパターンが決まっているので、自分なりの独自のパターンを作れば楽だと思う。なお、ハッチは見えたらスグに破壊したほうが身のためだね。

そうこう進んでいるうちに、ピンクのツブツブが並ぶカベが出てきた。ここは、装備が固まっていれば楽勝だけど、とちゅうで死んで最弱装備で始める場合は、難関中の難関になる。しかもツブツブの後方に敵がいて、突進してくるから大変。死なないようにしないとネ。

やがてスクロールがとまり、ボーナスステージの始まり。ここではワープ部隊が、バラバラに突っこんでくるので、ひたすら撃ってよけよう。

ここまでノーミスの人はオプションとオプションの間に自機を止める、フォーメーションという技を使おう。やがて要塞が出てくるが、同じように使って倒せばよい。ほらもうクリアだね。次はステージ3だよ。

最初、お決まりの空軍が来るが、ここまで来た人ならもう安心。ただ、宇宙空母が発射される小型宇宙船には注意してほしい。いよいよ、モアイまで来た。モアイは口からアワ状の弾を出してくるときに、ミサイルをブチこめば倒せる。

しかしこのステージはメチャクチャムズイ。アーケード版よりもマップが広がり、上下スクロールしなくなっているのだ。まあ、それだけにヤリガイがあるとも言えるが……。

ここのボーナスステージは、小型宇宙船が出てくる。要塞と同様に連射連射で倒そう。ステージ紹介はここでおしまい。

みごとに再現!

気になるのは、アーケード版とのちがいだ。しかしBEEPER諸君よ、案ずることはないゾ。

ファミコン版はアーケード版をみごとに再現しているんだ。12ページのビデオゲーム版の写真と、このページのファミコン版の写真を見てほしい。どうだい差はないだろう?

あえて違いをあげれば……。

●分身が3つになった(アーケード版では4つまで)。
●要塞が小さい(これは、しょうがない!?)。
●ボタンが2つだから、ビームとミサイルが同じボタンになった。

と、これくらいだ。しかし、分身が3つでもフォーメーションは組めるし、要塞は上下に速く動くので、それだけ中央のコアに命中させにくくなって、かえっておもしろい。

また、最終面をクリアすると、アーケード版では要塞が破壊されるデモが出るのは有名だが、ファミコンでは、とてもリアルなデモが出るのだ。楽しみだね。

全体的にアーケード版よりも難度が高くなっており、極めてしまった人も十分楽しめると思う。

伝説のグラディウス

多少の難点をあげると、操作性だね。アーケードで慣れている人は、コントローラーの動きにとまどうだろう。もう指が痛くて痛くてたまらなくなる。

ファミコン版グラディウスには、ジョイスティックが必需品だね。でも、それをおぎなってあまりあるくらいの完成度の高さだ。

オプションを装着し、レーザー砲で敵を貫通する迫力は最高!! アーケード版は、今でもゲーセンの人気ベスト10には入るし、君たち読者の選ぶビデオゲームにも、必ず入っており、いっこうに衰えを見せない。また編の中にも、○万円をつぎこんで極めたモサがいるという伝説を持つグラディウス。

今度は、ファミコンでその迫力を味わおうじゃないか!

要塞のレーザーをよけながら、コア(中心部の核)を攻撃しろ!オプションが付いていれば、比較的楽に倒すことができるね。

かなり強力な装備になっている。ツブツブの大きなカベだ。敵は少ないようだから、今のうちにバリアをはりかえるのもいい。

ピンクのツブツブの後方に敵が…。装備が固まっていれば楽だが、ない場合は自分の通れる道だけ作って、早めに通過しよう。

第3ステージのモアイ。口からアワ状のレーザーを出しているが、モアイは口を開けた時に弾をブチ込まないと破壊できないのだ。

最強の装備だ。オプションも1コ付いているが、もう1コ付けてフォーメーション攻撃ができれば楽になるなあ。

宇宙空母が小型宇宙船を連れてやってきた。小型のヤツをよけながら、単純に撃ちまくれ!

またまた登場のモアイ。左上にエネルギーカプセルも見える。最強装備ならいいけど、そろってないときは、決死の覚悟で取ろう。

緊急レポート I

ハイドライド・スペシャル

●ファミリーコンピュータ

東芝EMI

文／村上和也

先月のRPG特集でも紹介した、ハイドライド・スペシャル。セーブ機能もあって、パソコン並だ。

緑の国、フェアリーランド

去年、最大にウケたリアルタイムRPG。パソコン版では「ドルアーガの塔」「ポコスカウォーズ」をはじめ「ドラゴンスレイヤー」「ハイドライド」「ザナドゥ」等ぞくぞく登場しているが、今回ファミコン版で「ハイドライド・スペシャル」が登場した。BEEPでも何度か紹介してきたけれど全貌を紹介するぞ。

広大な緑の国フェアリーランドは、王様の宮殿に祭られた3つの宝石によってその平和を保ってきた。ところが、ある心ない人の手で宝石の1つが盗まれると、宝石によって封印されていた最強の悪魔バラリスが目をさましてしまった。フェアリーランドの平和は乱されたのだ。悪魔バラリスは、国王の娘アン王女までも魔力によって3人の妖精にしてフェアリーランドのどこかに隠してしまい、国じゅうに怪物を解き放ち、フェアリーランドを支配してしまったのだ。この国の運命はいかに?

アイテムを取ろう

ハイドライドの目的は、3人の妖精を捜し、3つの宝石を見つけ、悪魔バラリスを倒すこと。しかしそれらがどこにいるのかさえも分からない。おまけに、毒蜂につつき回されるわ、ゾンビに追いかけられるわ、地下迷宮に逃げ込めばまっ暗で何も見えないわで、気がつくとクルクル回っていっかんの終わりってな具合。そうならないためにも、まずレベルを上げなければいけない。だが、そのためには色々なアイテムを見つける必要がある。てなわけで、アイテムの説明。

勇者の剣　勇気のある者だけが手にすることのできるという伝説の剣。この剣を持つと攻撃力が2倍になるという重宝な物。

正義の盾　正しい心を持つ者が使うと、防御力が増すという伝説の盾。王国が崩壊したときに王室から盗まれた物。

十字架　王国の教会にあったもので、何者かがこれを恐れて隠してしまったもの。どんな怪物に使うかは分かるヨネ。

魔法の壺　王国の魔導師が魔法の秘密を託したものの1つで、この壺を手にすると、それまで堅く閉ざされて見えなかった物が見えてくるという代物。

永遠のランプ　魔導師が残したものの1つで、このランプの炎は永遠に消えることはなく、どんな暗闇の中でも周囲を完全に明るく照らしてくれる。地下迷宮に入るためにはズェッタイに必要。

⬆これがアイテムだ。10個あるけど、キミは全部集めることができたかな？

不死の薬　この薬を手に入れると、怪物の攻撃などによって殺されたときに復活できる。ただし、使えるのは1度だけ。

秘密の鍵　宝箱の中には鍵がないことには開かない物もある。そんなときに必要なのがこれ。

3つの宝石　フェアリーランドの平和を維持してきた宝石。ただしすべてが宝箱から見つかるとは限らない。

以上が、見つけたり、拾ったりするアイテム。左上の写真にあるように、計10個からなっているのだ。

なかにはかんたんには手に入らない物や、どこかに隠されている物もある。しかし、すべてが冒険をするうえで欠かせない物ばかり。ガンバッて見つけよう。

苦しいときの魔法だのみ。

「ハイドライド・スペシャル」ではマジックメーターというものがあり、その値によって次のような魔法が使えるようになる。

TURN(ターン)

怪物を回転させて、進行方向を逆転させることができる。マジックメーター20以上で使用可。

FIRE(ファイアー)

火の玉を投げることができる。マジックメーターが30以上で使用可。

ICE(アイス)

氷の玉を投げることができる。ファイアーと違って障害物があっても難なく通り抜ける。マジックメーター40以上で使用できる。

緊急レポート

WAVE(ウェーブ)
衝撃波を出す。これは左右のみ使えて、当たった怪物すべてにダメージを与える。マジックメーター50以上で使用可能。

FLASH(フラッシュ)
最強の魔法で、画面内のすべての怪物にダメージを与えることができる。マジックメーター60以上で使用可。

以上の5種類が今回使える魔法。普段はあまり使用しないが、体力が極度に衰弱しているときなどに必要になってくる。

また冒険を始めたときにはマジックメーターは10なので魔法は何も使えない。怪物のなかには魔法のきかない怪物もいるんだゾ。ここには気をつけたほうがいいだろう。

最初は地道にアイテムさがしに徹して経験をつんでいこう。早く魔法を使えるようになりたいものだネ。

スペシャルは一味ちがう!

「ハイドライド」といえばどんなゲームなのか、みんなはだいたい知っていると思うので、今回はハイドライド・スペシャルと前作とを比べて、その違いを紹介しよう。

まず、「ハイドライド」で魔法が使えるようになったことだがこれは賛否両論あると思う。その内容については今はいわない。

次はスピードを2段階に切り替えることができるということ。なかなか便利な機能で、ノーマルでは画面がスクロールし、ハイスピードでは画面切り替えになる。この機能をどう使うかはプレイヤー次第。

次はマルチウインドー機能。ファミコンはキーボードがオプションなので、こうするしかないのだけれども、たしかに便利。セーブやロード、スピードの切り替えなどがすべてここでできてしまう。

パソコン版の「ハイドライド」と比べてスペシャルでは怪物の強さや、レベルの上がり具合など色色な面でゲームバランスがよくなったような気がする。

要は根気なんだネ!

最後に一言、「ハイドライド」の一番のオモシロさは、何といっても謎解き。「これ以上何をしたらいいの」なんて、行き詰まって嫌になってしまうこともあるが、あれこれ根気よくやってくれ。

↑パソコン版の美しいオープニングじゃなくて残念。

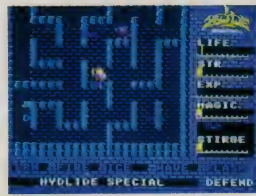
↑コマンドの受け付けは、すべてマルチウインドー。とても便利。

↑見わたすかぎりの砂漠。くれぐれも長居はしないように。

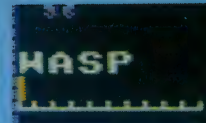
↑バラリス打倒のためには、水中も進まなくちゃ。

↑とある地下迷宮の中。ここに入るには、よほどの勇気が必要。

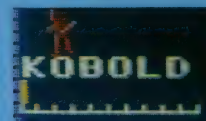
↑とあるダンジョンへの入口。ランプは持ったかな?

↑不気味な墓場には、入りたくない。でも入らなくちゃいけない。

↑吸血鬼のダンジョンの中。ほとんど死ぬ直前。

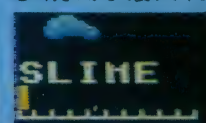
↑サンドウォーム…大きな口を持つ砂漠の守護神。

↑ウィスプ…いわゆるひとだまのこと。

↑毒ばち…どこかの木を突っつくと集団で襲いかかる。

↑ブラックアーマー…バラリスの城の衛兵。強いゾ。

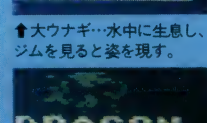
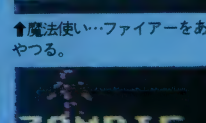
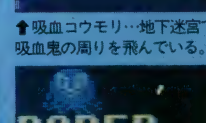
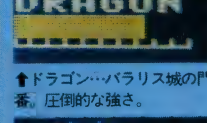
↑レディ・アーマー…アーマーの中で一番弱い。

↑コボルド…森にいる小鬼。地の利をいかして襲ってくる。

↑スケルトン…バラリス親衛隊最強の戦士。

↑ゴールド・アーマー…地下迷宮にいる金色のアーマー。

↑スライム…野原にいるブヨブヨした生物。

↑大ウナギ…水中に生息し、ジムを見ると姿を現す。

↑魔法使い…ファイアーをあやつる。

↑吸血コウモリ…地下迷宮で吸血鬼の周りを飛んでいる。

↑ドラゴン…バラリス城の門番。圧倒的な強さ。

↑ゾンビ…墓場からよみがえった生物。

↑ローパー…地上の迷宮に住む怪物。

↑バラリス…この怪物を倒せば、王女に会えるゾ。

↑バンパイヤ…こいつを倒すには、あるアイテムが必要。

↑ゴブリン…ジムが弱い者いじめをすると、現れる。

すてきなMAGIC見せるね!

●イメージソングも発売●

ハイドライドスペシャルのイメージソングが発売された!

編集部にそのレコード&資料が届いたとき、我々は一瞬、化石となってしまった。「な、なに。この娘がイメージソングを歌うのか?」その娘の名は〝ちわき まゆみ〟。彼女の容ぼうは、ハウスマヌカンそのものだった。スーパーチャージド・ポップスターという異名を持つ彼女は「エンジェル・ブルー」という曲で、スターへの道をあゆむことができるか?

コマーシャルも流れていることだし、ハイ・スペみたいに、ヒットというアイテムを得て成長し、ぜひゲーノー界というモンスターを倒すくらいのロック・アーチストになってもらいたい。この娘は(ふ)に似てるよ。女の子はいいね〜。

ちょっと待って！ファミコン

【拝啓　ゲームメーカー様】

ファミコンブームも過熱ぎみの今日この頃、より良いゲームの開発に日夜お忙しいことと推察申し上げます。

最近、気になることのひとつに、ファミコンゲームの新作が、ビデオゲームあるいはパソコンゲームからの移植ものばかり、ということがあります。

たしかに他でヒットした作品をファミコンに移植すれば、そこそこの人気も確保できるでしょう。しかし、それらはあくまでも違うハードウェアを想定してデザインされたゲームです。やはり、最初からファミコン版として開発されたゲームとは、新鮮さのみならずおもしろみもひと味違うのではないでしょうか？

かといって、ファミコンのオリジナルゲームにも不満がないわけではありません。ゲームの数が多いわりには、何もかも忘れて熱中できるゲームが少ないような気がします。新作ゲームなのに、どこかで見たようなゲームばかりで、いまひとつ熱中できないのです。

はじめてファミコンのゲームをプレイしたときの感動、あれをもう一度味わえるようなゲーム、指の痛みさえ忘れるほど魅力のある

撮影・小阪和則
撮影協力・西武百貨店池袋店

ゲーム、そして、なんといっても〝おもしろい〟ゲームをボクらは心から望んでいるのです。
　各メーカー様、なにとぞよろしくお願いします。

敬具

ファミコンユーザー一同

【拝復 ファミコンユーザー様】

ユーザー諸君の"もっとファミコンにおもしろいゲームを"という声を受けて、BEEP編集室では各メーカーの広報担当者の方々にその答えを聞くべく特捜班を派遣した。以下は各メーカーから返ってきた声だ。

ファミコンは現象であり、文化です

任天堂
●総務部
今西紘史部長

われわれとしては、ファミコン・ブームというとらえ方は過去のことですね。今やファミリーコンピュータ（以下ファミコン）は現象であり、文化であり、経済としてとらえています。

なぜ、こんなにウケたかというと、やはり最初に作ったときのコンセプト（考え方）がはっきりしていた。それが値段・ハードの機能・ソフトの質に表れたのだと思います。それを子供が理屈ぬきで評価してくれたからでしょうね。

しかし、現在、ROMで表現できるゲームは限界にきていると見ています。だから、ディスクシステムに展開していったわけです。おかげで、ファミコンが、ゲームばかりでなく、教育・健康・文化などの情報を伝える端末になった。これからは、ファミコンのパソコン的機能とゲーム機の機能をいかにバランスをとりつつ進んでいくか、にかかっているといえますね。

最近、ROMのゲームの質が落ちてきているのではないか、という指摘はそのとおりです。われわれはソフトの質を選定したいんです。ユーザーのためにもね。今まではソフトの数をコントロールしてきましたが、これだけ参入メーカーが増えると、もうダメですね。

読者からおもしろいゲームを作ってほしいという声があるそうですが、われわれはおもしろいと思うものを作っています。ヒットするかどうかはわかりませんがね。

ただ任天堂のゲームは、開発者が遊び込んでいますね。スーパーマリオのときで8ヵ月、ゼルダの伝説で1年かかってます。目先の利益にとらわれていませんからね。

ゲームが多く出れば出るほど、ユーザーは選択するようになるはず

写真中のパックマンは©(株)ナムコ

ナムコ
●社長室
吉岡聖二さん

実際、ファミコンの情報を求めている人が多いので、どうしてもこれだけのブームになるんだろうなと思いますけどね。

ふつうの考え方でいくと、一般の雑誌にまでこういう記事が出ると、そこでブームが終わってしまう。ところが、ファミコンというのは、中身を変えることによっていくらでもちがうゲームが遊べる。どんどん新しくておもしろいものが出ることによって、ユーザーの興味をひきつけられるものだと思ってます。

ただ、参入メーカーがふえていますので、ソフトが粗製乱造にならなければ、と心配しています。そうなると、ファミコン全体のイメ

子供たちの声を反映させたゲーム作りをしたいですね

コナミ
●広報宣伝課
鈴木和人さん

ファミコン・ブームという意識はありませんね。むしろ、子供たちにはファミコン以外に熱中できるものがないからこうなったんじゃないでしょうか。子供たちの旺盛な好奇心に応えてくれるのが、たまたまファミコンだったんでしょうね。

ファミコンのゲームにおもしろいゲーム、おもしろくないゲームがあるんじゃないかという声については、どういうところでその判断するのかむずかしいですね。ただ、子供たちの選択眼が上がっているのは事実ですね。もちろん、ゲームの質も向上しているとは思いますが、子供たちのレベルはもっと上がっている。つまらないゲームは見破られますね。

今年のコナミのゲーム作りに関して言えば、一広報担当者の意見として聞いてほしいんですが、子供たちの声をもっとゲーム作りに反映させていきたいですね。1日100通ぐらい、こんなゲームを作ってほしいという手紙がくるんですが、その声をムダにしたくないという気はあります。

なお、ディスクゲームについては、現在検討中です。

今年はオリジナルゲームの開発もやりますよ

タイトー
●社長室
川合章視課長

当初、わたしどもが考えていたファミコンの年齢層は小・中学生だったんですが、このブームのなかでそれが上の年齢層まで広がってきた。そういう意味ではファミコン・ブームはいいことじゃない

ージも落ちてくるだろうし、ユーザーもファミコンのソフトだから買うというんじゃなく、もっと選択するようになるでしょうね。

これだけファミコンがウケたのは、ファミコン自体の力もありますが、任天堂さん以外に、質の高いゲームを作れるメーカーが、ファミコンのソフト製作に参入したこともあると思うんです。おかげで、ソフトの幅と深みも広がったし、おもしろいゲームの数もふえたということはあると思います。

最近、おもしろくないゲームがふえているんじゃないか、という声については、自分ですべてのゲームをやったわけではないのでわかりません。ただ、ナムコのゲームに関しては、おもしろくないゲームは出してないと思ってます。

今後も、オリジナル、業務用からの移植をふくめて質の高いゲームを作っていくつもりです。なお、ディスクシステムに関しては、今のところ、ノーコメントですね。

ですか。

ウチがファミコンに参入したのは昨年の4月からですが、1つが業務用とファミコンの同時発売だったのを除けば、すべて業務用からの移植でした。ハードの記憶容量がちがうので、ファミコンに移植する場合は、なるべく業務用のイメージを壊さないようにかなり気を使いますね。

質のいいソフトがあってこそ、このブームが起きたと思ってますから、質の落ちるソフトが出てきているんじゃないか、という御誌の意見は十分尊重していきたいですね。

今年は、ファミコン用に5本ゲームを出すつもりです。ディスクゲームも当然考えていますよ。それと昨年は、業務用でヒットしたゲームがかなりありましたし、その希望も多かったので、移植という形が多かった。しかし、今年はファミコン・オリジナルゲームの開発も考えてます。期待してください。

子供たちが自分を演出できるようなゲームを作りたいですね

ハドソン
●企画部
今井丈雄さん

今のブームは子供たちが作ったところに大人が入ってきたんです。子供たちの間では、2、3年前からファミコンは文化なんですよ。最初は遊びだったのが、今はそれを通してコミュニケーションができ、仲間ができるようになった。

だから、子供たちは今のブームに対しても冷静な目で見ていますよ。逆に、大人ははしゃぎすぎじゃないかな。

これだけ子供たちにウケたのは、ファミコンのゲーム性だけでなく、ゲーム情報・技などをみんなで共有できたのと、他人にテクニックを見せることで自己を演出できる部分があったからでしょうね。

ファミコンのゲーム自体の質は上がってますよ。ただ、おもしろさの質の進歩が子供たちのほうが速い。自分たちの感覚についてきてくれるゲームが少なくなっているんですよ。

類似ゲームが多いという声にしても、結局、ゲームの目的はそんなに違わないわけですから、細かい部分での味付けによる差しか残っていないような気がしますね。

今年のハドソンの方針としては、子供たちが自己を演出できるようなゲームを作っていきたいですね。

ディスクゲームについては、今のところ、やるともやらないとも言えませんね。

ファミコンのゲームは業務用とは作り方がちがいますね

カプコン
●技術研究室
岡本吉起さん

こんなにファミコンが当たったのは、ゲームセンターに行けない子供たちが業務用と同じゲームを5000円出せば家庭で何回でもできるようになったからでしょうね。

それと、ファミコンを持っている子供がある一定の割合を超えたため、全員が持っているようなイメージを持ってしまった。持っていないと友達との会話についていけないから買ってしまった。

これだけ売れたパソコンありませんよ。

「最近のゲームが昔のゲームに比べておもしろくなくなった」というのは、それだけユーザーがぜいたくになったんです。

ゲームを作る立場からいえば、いくらグラフィックのいいゲームや、奥の深いゲームを作っても、おべんと箱（ファミコンの容量）が小さいから盛れないんです。

ファミコンのゲームは業務用とは作り方がちがうんです。ウチの1942とソンソンは業務用に忠実に作りましたが、それではウケないことがわかった。だから、今年出すファミコンには隠れキャラとかワープとか、業務用になかったものを入れてみようと思っています。もちろん、ディスクゲームもやるつもりです。

パソコンゲームデザイナーの目

これからのファミコンはユーザー次第でしょうね

——シンキング・ラビット●今林宏行さん

パソコンのゲームデザイナーは、このファミコンブームをどう見ているのだろう。その意見を聞いてみた。

ファミコンがウケたのは、やっぱり理屈ぬきでおもしろいからじゃないですか。そのおもしろさをマンネリ化させないことですね。

ボクらが扱っているパソコンに比べると、ファミコンはメモリがとても少ないマシンです。その限られたメモリのなかでおもしろいゲームを作るのは並大抵のことではない。それを考えると、よくできてると思いますよ。

ファミコンの登場でリアルタイムゲームがこれほど安く楽しめるようになったわけですから、パソコンゲームは、ファミコンにないメモリをもっと有効に使ったゲーム、たとえばロールプレイとかアドベンチャーなんかに進んでいくと思ってます。

ともかくファミコンがスタンダードになるか、ブームで終わってしまうかはユーザーの協力次第でしょうね。

なお、ウチでも今年の夏ぐらいには、ファミコンのディスク版ゲームを出すつもりです。たぶん、アドベンチャーかロールプレイなどの思考型ゲームになると思いますが……。

最新ゲーム斬り捨て御免

ゲームのおもしろみは人によって違うから、一面的な評価はできないが、やっぱりおもしろいゲームはおもしろい。そこで気になる最新ゲームの出来をなで斬りにしちゃおうというわけ。メーカーの方々、ご容赦、ご容赦。

アーガス

●ジャレコ

ツインビーに似ているが、オリジナリティが……

アーガスのゲーム目的は、自機を操作し、各エリアに存在する巨大要塞メガ・アーガスを破壊することにある。自機のウォル・アーグは、対地上用ミサイルと対空用ミサイルを装備しており、8方向に移動可能である。

地上には、さまざまな形をした地形があり、そのなかにB、P、Lと書かれたブロックが多数点在する。これはそれぞれボーナスを持っており、B3つ破壊でバリア、P3つ破壊で弾の威力がアップ、Lは最後のボーナステージでLブロックの破壊数がボーナス点に加算される特徴を持っている。

地形もキャラも工夫は凝らしているけれど、どこかで見たような……

下と左右にスクロールする画面は、なかなかキレイに仕上っている。

その他、自機の影と地上に現れる影を合体させると、ウォル・アーマー（ロボット）に変身し、一定時間敵をすいよせ、破壊できるなどの能力もある。いわば、典型的な合体パワーアップ・シューティングゲームといえるだろう。

プレイした感想だが、とにかくツインビーに似ているゲームである。地上のボーナスポイントを取って自機をパワーアップさせていくところや、敵キャラの形、弾の飛び方など、あげればきりがない。画面はきれいなのでやる気をそそられるのだが、やはりオリジナリティのなさは隠しようがない。

これだけファミコンにアクションスクロールゲームがあるのだから、もう少しちがった味付けを加えないと、今のユーザーは振り向いてくれないだろう。ジャレコさん、頑張ってほしいな。

（文・たけじゅん）

変形も人気の要素だけど、このゲームではうまく活かされていない。

ちょっと待ってファミコン

ゼルダの伝説

ファミコン初のRPGだけどイマイチ中途半端かな?

●任天堂ディスクゲーム

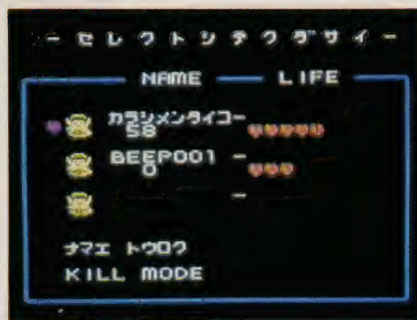
ファミコン初の本格的RPGとして登場した「ゼルダの伝説」。BEEPでも今までに何回か紹介したけど、みんなはどのへんまで進んだかな?

このゲームは、容量の大きなディスクシステムがあって、初めて可能になったゲームだ。128面におよぶ地上マップに地下迷路が9ヵ所。さらに、各所に洞窟や謎が隠されている。この広さは、パソコンRPGとくらべても、決してひけをとらない。ところで、内容的にはどうなんだろう。

8つのトライフォースを求めて冒険をするわけだけど、奥地へ行けば行くほどモンスターは強くなるし、レベルが上がるにつれて、トライフォースが隠されている場所を見つけることも難しくなる。ボクが想像していたより、RPGしているゲームだった。ファミコン初のゲームとしては、なかなかのできだと思う。

でも、オモシロいゲームかというと、不満点も多い。たしかにマップは広いけれど、基本的には地下迷宮だけクリアすればいい、面クリアゲームに近い性格のゲームなのだ。なんだか前に言ったことと矛盾しているみたいだけど、一言でいえば、イマイチ中途半端ということじゃないかな? ゲームの完成度からいえば、〝スーパーマリオ〟のほうがはるかに上だと思う。

ファミコンに新しいジャンルを作り出したことは評価できるから、〝ゼルダの伝説〟は、あくまでもその入門編だったと、ボクは思いたい。

(文・ゴールドフィンガー)

途中経過をセーブできるのも、ディスクシステムのおかげ。

この怪物を倒せばレベル1クリア。基本的には面クリアゲームだ。

まずは装備を整えて…。予想以上にRPGしているゲームだった。

グラディウス

ファミコンの能力を限界まで引き出したソフト

●コナミ

ドーナッツ型の弾を吐き出すモアイの迫力は、ビデオ版にかなり近い。

ふき出すポップコーン(火山岩)の迫力、スピード感とも良。

出現する敵の数はビデオ版に比べやや少ないのが気になる。

待望のグラディウスのファミコン版が登場した。ビデオゲーム版のおもしろさがどの程度まで移植されているか、チェックしてみた。

ビデオゲーム版のおもしろさは、なによりもゲーム展開にストーリーが感じられることだろう。自機のパワーアップのしかた・動きによって、敵の攻撃が変化し、何回やってもあきないのである。

そういう意味では、自機の性能がゲームにマッチしている、別の言い方をすれば、ゲームバランスにすぐれたゲームといえるだろう。

敵キャラクターや、パワーアップの装備にもそれぞれ違った個性があり、ゲームに奥行きが感じられるのである。おまけに、ゲームミュージックもゲームの雰囲気に合っているし、なによりもやっていて爽快になれるゲームである。

そのファミコン版だが、各エリアはビデオ版と同じ展開になっている。プレイヤーのパワーアップについても、ほとんど再現されているし、ファミコン版独特のアレンジもされている。しかし、グラフィック、デザイン、音質面でビデオ版に比べて見劣りするのは否定できない。それに、一画面に出る敵(弾)が少ないなどビデオ版の迫力にはイマイチおよばない。

とはいっても、これはファミコン版である以上、しかたがないことかもしれない。自分としては、ファミコンの能力の限界までひき出しているソフトだと思うのだが……。

(文・グラ中)

マイティ・ボンジャック

オリジナル版といっていいほど、よく練りこまれたゲーム

●テクモ

空中を浮遊するテクニックを使わないと、この難関は突破できない。

もとはビデオ版のボンジャックが母体になってはいるが、ファミコン版のマイティ・ボンジャックは、完全なオリジナル版といってもいいだろう。ビデオ版ボンジャックの各ステージを、ファミコン版では16ラウンドの各エリアをつなぐボーナスステージとして設けてあるだけだからだ（もちろん、ビデオ版のファンはここで楽しむことができる）。

横スクロールと思いきや、次のラウンドでは縦スクロールといった設定は、まさしく〝迷路〞を進んでいる実感がわいてくる。

プレイしてみて感じたのは「奥行きのあるゲーム」ということ。それはなにもマップの広さが25画面分あるとか、ワープ機能や隠し部屋があるとか、3段階のパワーアップがある（これだけでもスゴイが）といった表面的な奥行きじゃなくて、もっと内容に関したことだ。

聞くところによれば、とちゅうのアイテムの取り方や進み方でゲームのエンディングが変わるというではないか!! これはただ単に先に進めばいつかはエンディングにぶち当たるといった、今までのゲームの考え方とはまったく違う考え方だ。アクションゲームでありながら、ロールプレイ的な要素を持ったゲームといえるだろう。

なかなかむずかしいゲームだが、それだけに十分楽しめる内容を持ったゲームといえるだろう。

（文・桃色太郎）

ここから真上に登る。もちろんスクロールは縦。なぜか新鮮なんだ。

さて、どうやって中へ入る？ エ夫されたグラフィックだ。

タッグチーム・プロレスリング

大技の派手さはあるが、相手を倒すというプロレス本来の視点がほしい

●ナムコ ©㈱ナムコ ©データイースト

レフリーはもっとレスラーに近づいてカウントするもんだ。

力道山を代表とする初期のプロレスは破壊力のある技を一発決めるか、間接技で相手をマットに沈めるスタイルが主流だった。ところが、今は破壊力よりも比較的派手な大技（バックドロップやフライングヘッドバット、エンズイギりなど）で観衆を刺激し、技そのものをアピールする時代である。

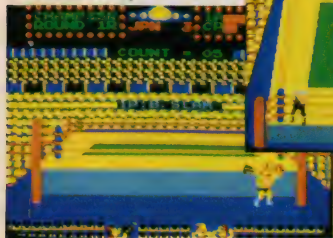
そのせいか、今のプロレスゲームは数々の大技を繰りだすことを中心に構成されていて、相手を倒すというプロレス本来の姿が見失われている気がしてならない（なぜか今回はプロレス評論になってしまった）。

ちょっと待ってファミコン

この「タッグチーム～」もその例外ではなく、技の種類は豊富にそろっている。だけど、はじめからネックハンギングやバックブリーカー、といった大技をかんたんにかけさせてくれるレスラーなどいるだろうか？ 小さな技で相手を痛めつけ、大技でノックアウトするのが相手を倒すセオリーであり、小技もグッとクローズアップされておもしろ味がでてくるのだ。〝ルール無用の格闘技〞なのだから、相手をロープへとばす場合にも、横一直線の動きだけではなく、縦に投げたり斜めに投げたりして動きの幅を考えてほしかった。

幅といえば、グラフィックが多少甘いのも不満が残る。たとえばブレーンバスターとバックドロップのグラフィックの区別がつきにくいなど……。

もう少し頑張ってほしかったなという作品である。（文・桃色太郎）

場外乱闘シーンもグルリとリングを1周できれば臨場感がでる。

フライングヘッドバットはコーナーポストから飛ぶとおもしろい。

ハイドライド・スペシャル

魔法をとり入れたのは賛成できないが、全体的な仕上がりはまずまず

●東芝EMI

魔法が使えるようになったジムだが、装備の変更はできない。

全方向スクロールのフェアリーランドを所せましと駆けめぐる。

パソコン版でもパート2が発売され、何かと話題の「ハイドライドシリーズ」、ファミコン版は〝スペシャル〟と銘打っているが、その出来はどうだろう？

スペシャルとはいってもマップ

最近のファミコンゲームのなかでは、なかなかキレイな画面だ。

を始め、キャラクター、アイテムなどはハイドライドーとほとんど同じ。しかし、移植版ではない。

新たにマジックメータが加わり、そのメータの値によって5種類まで魔法を使うことができるし、ゲームのスピードをノーマルとハイ・スピードの2段階に変えることができるようになった。

まぁ、スピードを変えることができるようになったのはそれなりに便利なのだが、魔法を取り入れたのには疑問が残る。たしかに魔法を使用しなければ立ち止まってしまう場面もあるが、飛び道具のような魔法ばかりで、敵に囲まれたときに時間を止めたり、別の場所にワープするような、魔法ならではのオモシロさがないような気がする。

また、魔法を取り入れたために剣を片手に敵をバッタバッタとなぎ倒すハイドライドの世界が壊れてしまったように思うのは私だけだろうか。

とはいっても、ファミコン版の「ハイドライドスペシャル」は、操作性、グラフィック、音楽などはグーンとバージョンアップしているので、ぜひ一度やってみてください。

（文・村上和也）

セクロス

●日本物産

ホバーリングバイクというアイデアは買えるけど、冒頭が地味なような——

このセクロスは、一見よくある横スクロール型アクションゲーム。しかし、小型ホバーリングバイクを操るというところがゲームとしての新味といえるだろう。

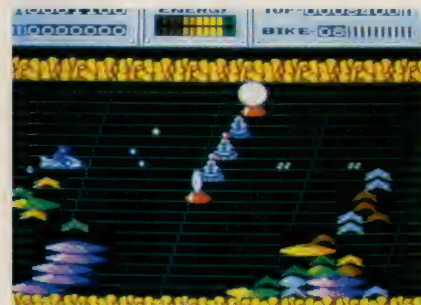
ゲームの特徴は敵バイクに体当たりができるところ。この体当たりがスリル満点で、下手をすると自分のバイクがはじき飛ばされるし、うまく使えば敵バイクを障害物に激突させることができるんだ。

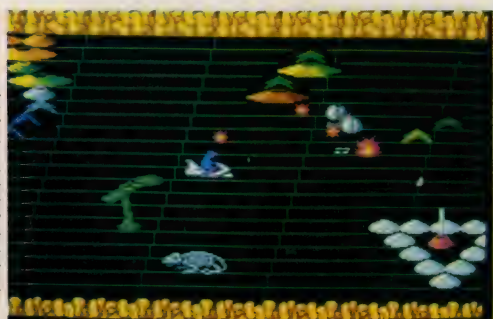
もちろん、ビーム砲も使えるけど、バイクチェイスをしながら何台もの敵バイクを蹴散らしていくほうがこのゲームを10倍楽しめると思うヨ。

敵バイクを色によって性格づけしているところもいいし、敵地上物も変化に富んでおり、ライン取りを考えながら走らないとすぐに殺られてしまう。それにスリップゾーンや砲台ゾーンなんてところもあって、手に汗握る興奮ゲームに仕上がっているんだ。

ただ残念なことに、敵地上物がバンバン出現するのは場面の後半だけ。最初のうちは地上物が少なすぎて地味な感じがする。冒頭部分はそのゲームの性格を表す部分なんだから、もう少し派手にしてほしかったな。それに、敵と自分のバイクが似ているから、体当たりすると、一瞬自分のバイクがわからなくなってしまうんだ。

ビデオゲームに似たのがあったけど、ファミコンの中では新分野のゲームに入るんじゃないかな!?

（文・渡辺 瞬）

一見、ただの横スクロールゲーム。しかし、その内容はスリル満点！

敵バイクの性格を見きわめることが、バイクチェイスを楽しむコツ。

変化に富んだ画面。新分野のゲームといえるんじゃないかな？

アトランチスの謎

●サン電子

スーパーマリオを意識するなら、とことんマネてほしかった

このソフトは、スーパーマリオブラザーズをかなり意識して作られているようだ。主人公の動き、ストーリー、裏技、敵キャラ、隠れキャラ等、似ていないところを探すのが難しいほど。

しかし、スーパーマリオに迫るおもしろさがあるかというと、これが今ひとつのれこめない。スーパーマリオ人気に遅れるな!!とばかり焦って作られたためか、ゲームバランスが練られていないのだ。スーパーマリオを複雑にし、面数も増やせば、よりおもしろくなるかといえば、決してそんなことはないのだ。

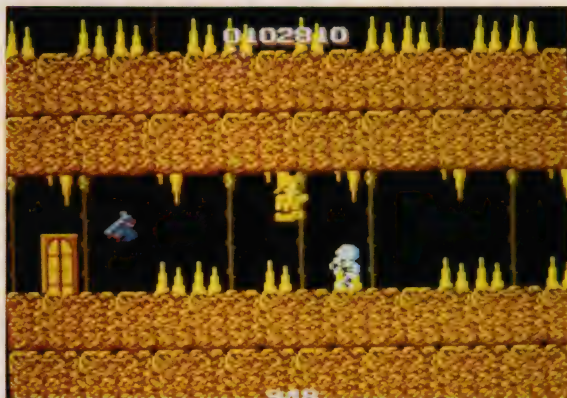
こういうソフトは、どうしても二番煎じになりやすく、目先の小技で勝負に出ようとする傾向があるが、どうせ似せるのならとことん似せてしまえばよかったのにと思う。

ゲーム内容はそっくりなのに、主人公の動き、操作性は、はるかにマリオのほうがスムーズでおもしろい。マリオの動きに慣れた指では、この主人公の動きはギクシャクしてしまい、欲求不満に陥ってしまう。肝腎なところが似ていないのだ。

ボタン操作もマリオと同じなのだから、マリオと同じ操作性でまったく違うストーリーが楽しめたならユーザーにとって非常に魅力的なものとなったと思う。おもしろいゲームのエッセンスを集めて、かつ＋αがあったなら、絶対に「買い」だね。

（文・浜野英治）

ジャンプする姿も、火の玉を投げるのもスーパーマリオそっくり。

キャラクターなどはよくできているが、ゲームバランスが……。

モアイ像の上でひと休み。なんとかここまで来たけどなぜか欲求不満。

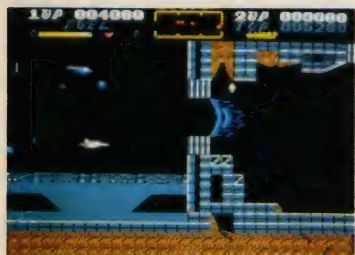
バルトロン

●東映動画

画面も広いし、ワープ・隠れキャラもあるが、新鮮味がとぼしいんだよね

ビシバシ撃ちまくるシューティングゲーム好きの人にはおすすめ！

なんてったって、ビシバシ撃てるアクションゲームが最高！　親指の皮がむけようと、腱鞘炎になろうと、学校での不平不満をいっきに解消するにはアクションゲームが一番だ。

バルトロンはこの点でうってつけのゲームといえる。自機ジストリアを操縦し、襲来する敵をビシバシ撃墜する横スクロール型ゲーム。なんと5−2面もある広大な攻略ゲームなんだ。アニメ会社製作だけあって三十数種類にも及ぶ多彩なキャラが次々に襲ってくる。しかも、ビシバシファンでも納得できるスピード感がある。

新しい試みもいくつかあるけど、どうしても新鮮味に欠ける。

しかし、このゲームには新鮮味がないんだよね。ワープ航法やらエネルギー補給塔なんていう新しい試みも見られるんだけど、イマイチ！　自機にもっと魅力を感じさせる機能をつけるべきだったと思う。

隠れキャラにも可愛らしさがないし、全5−2面はよっぽどの人じゃないとクリアできそうもない。最終兵器まで到達しようという人が何人いるか？　横スクロールゲームの売れセンを踏襲したばっかりに、全体のイメージがボヤッとしてしまった感じ。

要するに、グラディウス、マクロス、スターブレーザーのような横スクロールゲームの良い所だけ選んで作成されたゲームというわけ。次作品には、アニメ製作のノウハウを生かしたゲームを作って欲しいナ。

（文・渡辺　瞬）

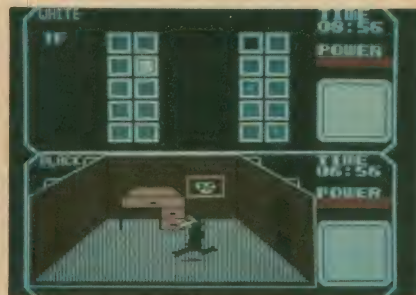
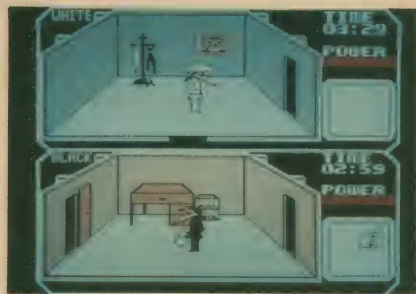
既存のゲームのいいところを集めても、オモシロイとは限らない。

スパイVSスパイ

アイデアはいいのだが、もう少し練りこんでほしかった

●コトブキシステム

10秒で復活するとはいえ、その間敵の動きを見てるだけとは……。

このゲームは、ジンテンドウの奥深くに隠された秘密を、ケムコとトムコの2羽のカラスを操って探り出し、脱出するまでを争うスパイゲームである。最近の、どこかで見たような類似ゲームのなかでは、なかなかユニークな発想のゲームとして評価していいだろう。

マップはすべての情報源だ。こまめに見るようにしよう。

カサなどさして変なカッコウだけど、これでワナの1つが防げる。

しかし、このゲームをプレイしてみて感じたのは、どうもスッキリしない、のである。面をクリアしても喜びがわからないのである。

その原因の一つには、このゲームが所要時間を競うものなのに、1面終わるごとにメニューに戻され、ベストタイムがわからないからだろう。今度は、もっと早くやってやろうという向上心を刺激しないのである。

また、マップも同一で、何回かやると自然に覚えてしまう。これなどは、乱数を使って毎回異なったマップにしてほしかった。

ワナにひっかからないための防具をひろえる部屋も少なく、かりにひろえても、手ぶらのときにしか使えないため、ほとんど役に立たない。せめて、モノと防具は1つずつ持てるようにし、防具ももっとかんたんに入手できるといいナ。

2人プレイができるのはとてもうれしいが、両方とも熟達してくると、泥仕合のようになり、勝負がつかないことが多い。一方が手ぶらで脱出口の前の部屋にワナをセットして待ち伏せ、モノをすべて持っている敵を殺せば、絶対負けることがないことに気付けば、ゲームの先行きは見えている。

（文・片桐哲矢）

サーカス・チャーリー

サーカスゲームなんだから、もっとスリルとスピードを

●ソフトプロ

サーカスといえば、なんといっても空中ブランコを連想してしまう。このサーカスチャーリーも、空中ブランコをふくめた5種（火の輪くぐり、猿飛び綱渡り、玉乗り、馬乗り）の大技を楽しめる。

サーカスやスポーツ、つまり実際に見に行けたり、テレビで本物を見れるものをゲーム化する場合、いかに本物まで迫れるかが大切だと思う。たとえば、サーカスに欠かせないのはスリルとスピードだろう。

このゲームの〝猿飛び綱渡り〟の場合を見てみよう。綱渡りだけでも難しいのに、そのうえ猿を飛び越えるなんてナカナカ。と、やる前から興奮したけど、実際は綱はガッチリと固定されていてまるで広い平面を歩いている感じ。綱は揺れないし、バランスを取って緊張することもない。これではなにも綱渡りにすることもない!?

〝玉乗り〟の場合も同じで、上に乗っていれば落ちなかった。

ファミコンはすぐれた操作性をもっているのだから、綱渡りでも玉乗りでも✚ボタンを左右に押しながらチャーリーのバランスをとってみてはどうだろうか？ そのためには当然、綱渡りは手前から奥へといった遠近感のきいた画面を設定しなければおもしろくない。

それと、火の輪くぐりでの火の輪がどうしても花輪に見えてしまうのはボクだけだろうか？

BGMは合格だけど、ややスリル感に欠け、興奮度はイマイチか。

（文・桜井博道）

●ディスクゲーム　今年の予定

メーカー	予定
アイレム販売	予定あり（夏ごろには出したい）
アスキー	現在、検討中
エニックス	未　定
カプコン	予定あり
コトブキシステム	今年中には1本くらい出したい
コナミ	現在、検討中
サン電子	予定あり（具体的に進行中）
ジャレコ	予定あり
セタ	予定なし
ソフトプロ	予定あり
タイトー	予定あり
デービーソフト	現在、検討中
スクウェア	予定あり（おそらく2本）
テクモ	予定あり
データイースト	現在は考えていない
東映動画	現在は考えていない
東芝EMI	現在、検討中
徳間書店	予定あり（秋以降に1本は出す）
ナムコ	現在、検討中
日本物産	現在、検討中
日本GAME	予定あり
ハドソン	白　紙
バンダイ	現在、検討中
ポニー	現在、検討中

芋吉・SHOTAN・炎上寺リアルタイム交換日記レビュー

ファミコンがあぶない!?

前口上――この「リアルタイム交換日記レビュー」は、編のKさんの恐ろしいひと言、「今回は時間がないので、１人が自分の発言を書いたら、次の人に原稿用紙を渡す。次の人が書いたら、また書く。名づけて〝リアルタイム交換日記レビュー〟で行こう」で始まった。ゲゲゲッ、なんというこっちゃ、これじゃ、終わるまで帰れないよー。というわけで、今回の原稿は、ライターの泣き声で始まるのであった。エーン、エーン。

ファミコン・ブームの正体

芋吉（以下芋）　最近よく思うんだけど、巷では「ファミコン・ブーム」って言葉があふれてるじゃない。本屋なんかに行くと、どっち向いてもファミコン、ファミコンだもんね。

炎上寺（以下炎）　まぁ、600万台も売れてるんだから、しかたがないんじゃない？

SHOTAN（以下Ⓢ）　最初に出たテレホビー機のなかで一番すぐれていたのがファミコンだもの。それに当時、任天堂の有名なゲームが3800円（現在4500円）でフリープレイできたんだから、これは当時のゲーマーとしては大革命だった。「お徳用」だもんね。

芋　その点はなきにしもあらずだけど、それだっておもしろいゲームが出ていればこそじゃない？　いくら「お徳用」でも、ゲーム自体がつまらなければだれもプレイしないって！

炎　僕がファミコンを欲しいなぁと思いはじめたのは、ナムコから「パックマン」とか「マッピー」「ゼビウス」が発売されてからだった。

芋　そーなんだよ。いくらファミコンの出来が良くても、任しかゲームを出していないんじゃあちょっと……。といっても、任のゲームがつまらないってわけじゃなくて、一つのメーカーのゲームだけだと、どーしてもバラエティに欠けるんだよね。

そんなこんなから考えても、任以外のメーカーの参入がブームの重要な原因といえるんじゃないかな。

Ⓢ　それと、隠れキャラの多さとか、裏技の多さなんかも入るんじゃない？

芋　でも、僕が思うに、最近みたいな裏技のオンパレード的風潮はゲームのおもしろさとは別物じゃあないかなぁ。はっきりいって、最近のゲームにありがちなウケ狙いの裏技・隠れキャラにはもううんざりだね。

Ⓢ　それは言えるね。たとえば某社の「P」でベース部に合わせてボタンをたたくなんてだれが考えたんだよ。

炎　おいおい、SHOTAN、さっきまで裏技がブームの原因だなんて言っておきながら、それはないだろー。

芋　まぁ、その話はおいておくにしても、ファミコンがここまでブームになったのは、大人にウケたからだとはいえないかなぁ？　よくマンガ家がファミコンに狂ってるって話あるでしょ？

Ⓢ　これほど大人まで熱中させられるんだから、本当にファミコンっていいマシンだね。

芋　なんか安直だなぁ。結局のところ、ファミコン・ブームは、ゲームセンターに行くのを禁止されている子供と、ゲームセンターに行く暇のない大人が、（大人にとって）手ごろな値段のファミコンに飛びついたというわけだ、ぞと。これでいいかな？

Ⓢ&炎　いーでしょー。

いろんなメーカーがブームを支えている

お父さん、ボクのファミコンなんだけど…

メーカーの姿勢に疑問アリ!?

芋　ところで、初期のファミコンゲームといえば厳選されたものばかりで、どれをとってもおもしろいゲームばかりだったんだけど、

最近はその傾向も薄れてきたような気がしない？

炎　そうだね。今までに100本くらいゲームが出ているみたいだけれど、本当におもしろいゲームはこのなかの半分くらいしかないんじゃない？　悪くいえば、ゲームによって当たりはずれがある。

芋　最近のソフトは、出せばそこそこに売れるから、メーカーのほうもそれにかまけているような気がするんだ。なにしろ、600万台のうちの1パーセントの人が買うだけで、もう6万本のソフトがさばけちゃう。だから、しょーもないソフトでもとりあえず売り出される……のじゃないかなあ。

炎　でも、ユーザーは正直ですよ。しょーもないソフトと、いいソフトの見分けくらいはできるよ。

芋　いやー、そーでもないよ。ゲームのおもしろさっていうのは、ある程度やってみないとわからない部分があるだろ。それに、見ための美しさというか、グラフィックに惑わされて買ったら、すぐに飽きちゃったとかね。

ちょっと待って！ファミコン

いくら売れるからといって、これぱかりじゃ…

炎　だから、そのゲームのおもしろさを知るのに、今いろいろ出ているファミコン雑誌を見ればいいんじゃない？

芋　そのためにも、僕たちがBEEP誌面で頑張らなきゃいけない……なんて青年の主張みたいになったりして。

でも正直にいって、ソフトの紹介記事を書くときは、おもしろい点を大きく取り上げて、つまらない点はほんのちょっと書くだけか、またはまったく書かないといった具合い。

こんなことを言っちゃあなんだけど、最終的には雑誌の紹介記事よりも、友達の感想とか、自分でプレイした結果で、買うか買わないかを決めたほうがいいみたいだね。紹介記事は、あくまでも紹介にすぎないんだから。

Ⓢ　それはいえるね。

炎　ちょっと話を変えるけど、最近出ているゲームのなかで、「あれ、このゲームの感じ、どこかで見たことあるなぁ」というふうに感じたことない？

Ⓢ　挙げればきりがないよ。

芋　ヒットゲームが出ると、柳の下のドジョウを狙って、同じようなジャンルのゲームが怒濤のごとく発売される傾向はあるよね。これは、ファミコンに限ったことじゃあないんだけど、ファミコンの場合はそれがとくに顕著だね。600万台はダテじゃない!?

Ⓢ　1社のみでソフトを出すんだったら、そんなこともないけど、二十数社から出していれば考えることはみな同じ。どうしても同じようなゲームをどんどん出してしまう。まるでビデオゲーム業界みたいになってきたね。

炎　まったくだね。縦・横のスクロールは今までのアクションゲームに使われている手法だからしかたないことかもしれないけどね。

芋　だいたい、ゲームの制作っていうのは、まずオリジナルなアイデアを作って、そのアイデアを限られたハード上で実現するっていうのが本当だと思うんだ。最近のスクロールゲームの氾濫は、そのあたりでの手抜きといえるんじゃないか(怒)!!

Ⓢ　オリジナリティを出すためにメーカーは四苦八苦してるわけだ。

炎　安直な方向に流れていくのは困りものだけどね。

こんなゲームが欲しい！

芋　そこで、こんなゲームを発売してもらいたい、というのがあったら、何か書いてくれない？　もしどこかのメーカーが実現してくれたら、メーカーも喜び、ゲーマーも喜ぶ。ひいては日本のゲーム界の発展に寄与する(笑)ようなのを。

Ⓢ　こんなのはどうかな？　実現不可能なこと、たとえば犯罪のシミュレーション。銀行強盗のシミュレーションなんかどう？

芋&炎　あぶなーい!!

芋　もっと健全なゲームを考えろよ。人工知能を持たせた会話ゲームとか……おっと、全然健全じゃねーな。

でも、ディスクシステムも発売された今、メーカーの熱意があればできる！

炎　ディスクシステムでしかできないゲームが、早くたくさん出てきてほしいね。

Ⓢ　でも、やっぱりファミコンはアクションゲームだよ。ゲームの原点に戻って、純粋にテクニックだけで勝負するゲームがやりたいぜ。

炎　それはマニアだからだよ。ファミコンはあくまでも“ファミリー”コンピュータなんだから、おばあちゃんでも楽しめるようなものでなくっちゃ。

Ⓢ　いや、ユーザーの意見より、ゲームデザイナーの信念にもとづいて作られたソフト、それしかないよ。

芋　やっぱりマニアだ。

あと、ビデオゲームからの移植ゲームについてはどう？

炎　元のビデオゲームの雰囲気を十分に残しながら移植してほしい。

Ⓢ　それはいえる。

芋　なんだかんだ理屈をつけても結局、僕たちが望んでいるのは、“おもしろいゲーム”ただそれだけなのに。

炎　なにもかも忘れて熱中できるゲームが出ないかな。

Ⓢ　まったくだ。

銀行強盗なんかシミュレートするなって！

おもしろければ、それだけで……

おもしろ〜い

これぞファミコンゲーム!! 不朽の名作10選

買って損のない、ファミコンならではのおもしろゲームを選んでみた!!

文●氷水芋吉

さてさて、とーとつに決まりました、ファミコンゲーム・オールタイム・ベスト10。選考委員長の氷水芋吉です。これから挙げる10本のソフトは、過去に発売された 100 本を超えるファミコンゲームのなかで、どれがおもしろかったか、またどのソフトがファミコンならではの傑作といえるかなどを、これまたとーとつに結成された選考委員会のメンバーが、厳正な審査の結果選び出したものです。

エキサイトバイク

エキサイトバイクの魅力を一言でいうなら「あくなき記録への挑戦」これにつきるだろう（なんだか、そこはかとなく「びっくり日本新記録」みたいな風情が感じられるなぁ）。

なにせ、コンマ何秒の単位まで結果が出てくるわけだから、これはもう、純粋にテクニックのみで勝負するっきゃない。したがって、隠れキャラさえ出せば濡れ手にアワで高得点、なんていう最近ありがちパターンなんか、どっかへポン、と捨て去っている。これをストイシズムの極致といわずになんといおう!

それはともかく、記録への挑戦には、地道な鍛錬が欠かせない。そのために便利なのが、コースエディット機能だ。苦手な障害物だけを毎日くり返し練習して、次第にタイムが向上してくる喜びは、やった者以外にはわからないだろうね。もちろん、意地の悪いコースを設計して、友達にやらせてみる、なんて楽しみもよかろう。ゲームセンターでは、こんな楽しみ方は絶対にムリだね。

ちなみに、ゲームAの最初のコースで、ボクの出した記録が56秒99。だれか、もっと速く走った人はいないかな?

▲あくなき挑戦とはいえ、このコースは厳しい。トホホ……

ツインビー

キミたちも気づいているだろうが、ツインビーはモロに最近流行のゲームそのものだ。縦スクロールのシューティングで、2人同時にプレイ可能。空中物は決まった動きでやって来て、おまけにパワーアップキャラクターまでそろっているから、めくら滅法撃ち放題、などなど……。

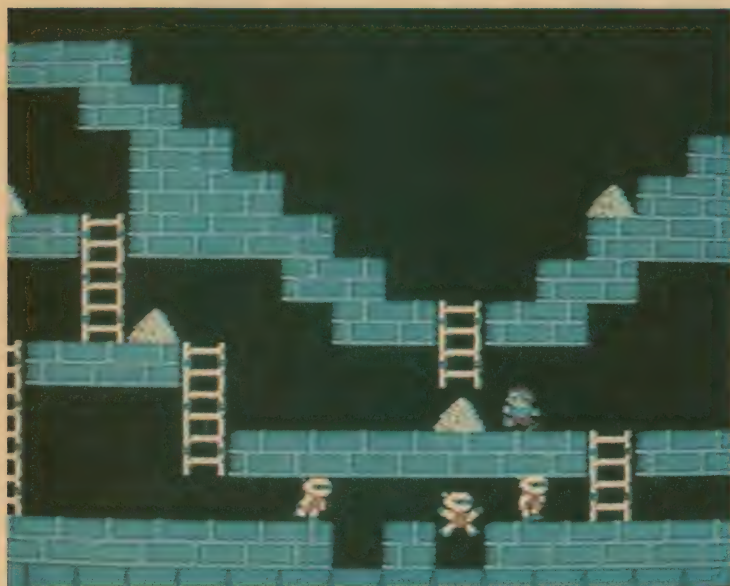
流行のゲームということは、似たようなゲームが多いということ。あくまでオリジナリティにこだわる人にはちょっとスメられないような気もしないではないんだけど……やっぱりおもしろければすべてが許される!

ミュージックはノレるし、キャラもまあまあ、全体のバランスだってかなりのもんだからね。
　ゲームセンターにツインビーが登場したときは、似たようなゲームが同時に出ていたので、あまりインパクトは強くなかったけれど、ファミコン版になって光って見えるようになったような……どんなもんでしょ？
　だけど、最近の「パワーアップもの」にありがちな欠点、つまり、後のほうの面でミスをすると、パワーアップするヒマもなく立て続けにやられてしまう、という点はあまり感心できませんなぁ。

ちょっと待って！ファミコン

▲オリジナリティはないけど、やっぱりおもしろい。

ロードランナー

　パソコンのゲームをファミコンに移植する際に問題になるのが、画面のデザイン。このロードランナーでもその例にもれず、元のロードランナーとはまったく違う、スクロール画面になってしまったのはご承知のとおり。もちろんこれには非難ゴウゴウ。先が見えないから、パズル性が薄れたとかね。でも、そこはやっぱりファミコンだから、許してちょんまげ！　というワケ。ところで、このロードランナー、はっきりいってバグもあった。だけど、それが逆に楽しみになったりするなど、今でいう「ウラ技」が多かったのも、チェックしておきたいね。
　また、ロードランナーの楽しみといったら、なんてったってコンストラクション。BEEPでも家族電算機氏が盛り上げてくれたおかげで、コンストラクション派がだいぶ増えたはず（家族電算機氏は、ロードランナー好きの間では、けっこう有名なんですぞ）。
　やっぱりコンストラクションがついたゲームは寿命が違いますなぁ。コンストラクションは家庭用ゲームならではだからね！

▲コンストラクションもついて、ひとつぶで2度おいしいゾ、と。

テニス

　その昔、今のようにファミコンゲームが乱立していないころ、BEEP編集室内で人気があったゲームがこれ、テニス。1人でプレイして良し、2人でプレイしてまた良し、多人数のギャラリーのなかでやれば、もっ最高！
　なんてったって、奥が深い。最近のアクションゲームは、どうしてもテクニックが画一的というか、とんでもないテクニックは必要じゃなくなってきているけれど、このゲームは、やればやるほど発見があったのもうれしかった（敵がサーブするときに、こちらのキャラを「おどりおどり」などと言いながらチョコチョコ動かすと、相手のフォールトの率が高まる、などという、ウソっぽい技が流行したもんだ）。
　コンピュータの「フォールト」「デュース」なんて音が人間の声に聞こえる、というウワサもあったりして、なかなか楽しめるゲームだったけれど、やっぱりこの手のゲームは廃れないねぇ。

▼やればやるほど深みが出るのがこの手のゲーム。

スターフォース

◀パーサー合体後のミュージックにノセられて。

　ツインビーでも書いたけど、ホント、この手のゲームは後がつきない！
　縦スクロールのシューティングで、空中物は……（ツインビーの項を読んでください。以下同文ですから）。
　実際のところ、この手のゲームはそこそこ楽しめるし、気分は爽快になる、アタマを使わなくてもできるなど、「私はアクションゲームがキライだ！」の筆者にいわれるくらいの

そっくりさんゲームばかり。ホント、どれがどれやら……。

だけど、そのなかでスターフォースは、その「気分が爽快になる」というのを徹底的につきつめたところがエライ！　地上物と空中物が同じタマで撃てたり、パワーアップパーツを複雑にしなかったなど、頭を使わずに済むところなんざ、「やったね」の一言。

楽をしたい人は、ジョイスティックまたはボールを使いましょう。ゲームセンターではジョイボールは使えないから、それだけでもファミコンでやる価値がある!?

マリオブラザーズ

スーパーマリオが出た今となっては忘れ去られてしまった感が強いけれども、まだまだ楽しめるのがこれ、(元祖) マリオブラザーズ。今のファミコンゲームも、このゲームが出ていなかったらどうだったか？　という疑問もわいて出るぐらい、初期のファミコンゲームのなかで、このゲームは光っていた。

また、BEEPでおなじみの、「バトルモード」の元祖もこれだ。こんな単純そうに見えるゲームのくせして、バトルモードに使えるテクニックは山のようにあるんだからマイッタもの。下からの突き上げ、床越しの突き上げ、蹴飛ばし直前のパワー使いなど、アブナい技ばかりだ。

しかも、それらは一歩間違えば自分の首を絞めかねない、というのが気のきいているところ。まったく、コワいゲームだよ。家に友達を集めてファミコンゲームに興じるのにピッタリだね。

ところで、これで人間関係にヒビが入った人は、もう仲直りできたかな？

◀今や"古典"になってしまったが、古典なりのおもしろさが……。

ゼビウス

◀数ある縦スクロールシューティングゲームのなかでも群を抜いたおもしろさ。

Ⓒ㈱ナムコ

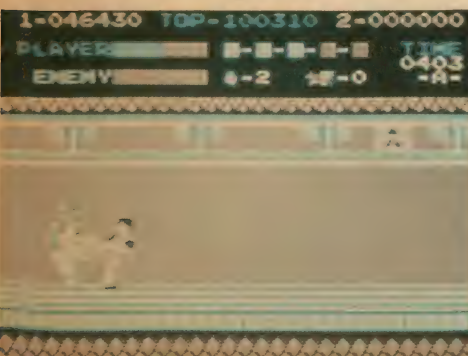
マリオブラザーズがバトルモードの元祖なら、こちらは縦スクロールシューティングの元祖だといえるのが、ゼビウスだ (厳密には違うんだけれど、カタイこと言いっこなし)。バックグラウンドに流れる確かなストーリーは、いままでわき役だったキャラクターたちにリアリティ、すなわち生命を吹き込んだ！　なんて書くとカッコいいけれど、ヒットの原因はまさにそれなんだ。

だけど、あれだけ人気の高かったビデオゲーム版から、イメージを損なわずに移植できたのも、ファミコンのハードウェアならではのこと。PC-88版やX1版のゼビウスと比べてごらんなさい、一目瞭然なんだから (なんて書くと、また非難の手紙が来るなぁ)。

なんにしろ、歴史に残るビデオゲームのファミコン版、一言で表すならそんなとこかな。

スパルタンX

そういえば、一時期ビデオゲームで、シューティングゲーム同様に、空手などのアクションゲームが大流行したことがあった。どちらを向いてもカラテ、カラテ、マス・オーヤマに怒られそうなほど安直な空手ものが出回っていて、ゲーマーも食傷ぎみだったもんだ。

もちろん、その流行はファミコンゲームにも及んで、さすがに安直なものは移植されなかったにしろ、似たようなゲームが今でも発

◀総合的な味付けの勝利「スパルタンX」。

売されている。

そのなかでスパルタンXが光っている理由は、総合的な味付けの違い、といったところだろうか。

ドルアーガの塔

2月号のBEEPでやったゲーマー座談会での、X君（3月号の座談会のX氏とは別人である）の発言「ドルアーガはファミコンにして成功したほうじゃない?」を読み返すたびに、まったくそのとおりだ、とうなずいてしまう。たしかにあれほどファミコン向けのゲームは、ほかにないのではないだろうか?

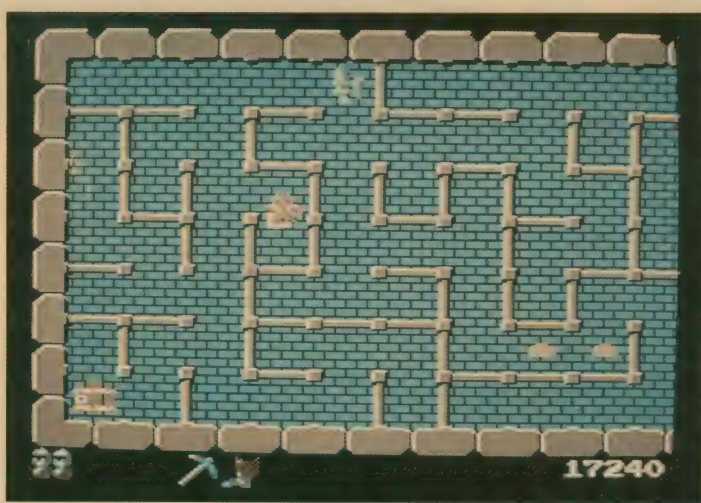
なにしろ、ドルアーガの塔は、パソコンゲームでいえば、RPGとアドベンチャーをたして2で割ったようなもの。それをビデオゲームでやるというのは、ちょっと無理が……いや、ものすごく無理があったはずだ（今から考えると、遠藤氏もえらい冒険をやったもんだ）。

だから、初めてプレイする人に加えて、ビデオゲームであまりやらなかった人たちがドルアーガのカセットを買ったりするなど、かなり人気があったようだ。

スクロールしながら上の階に進んで行き、各階の最後にひかえる個性的な親玉と戦う。とちゅうに出てくる「つかみ男」や「子供（小人?）」たち。似たようなゲームがいくらあろうが、やはりゲームバランスがよいものが生き残る、といういい例だろう。

「あった」と過去形で書いたのには理由がある。原因は例の「上下左右下上…（合ってるかな?）」の隠しコマンドだ。

少なくともボクに関していえば、あの隠しコマンドを知るまでは、ゲーム終了時の感動を味わうために、60回ぐらいは苦労して60階まで行ったものだ（決してシャレではありません）。そして、あの隠しコマンドを知ったばかりのころは、苦労せずにあの感動を味わえる、などと喜んでいたのだけど……。

ところが、自分の手でクリアせずに60階に行っても、感動がまったくない！ むしろ失望してしまったぐらいだ！

そして、ドルアーガの人気もあの隠しコマンドが広まるにつれ下火になったようだけど、ここでボクは言いたい。

「隠しコマンドはゲームの寿命を縮めるだけだ！」

あれ、なんの話だったかな?

◀隠しコマンドさえなければもっと楽しめたのに…。 ©㈱ナムコ

ちょっと待って！ファミコン

スーパーマリオブラザーズ

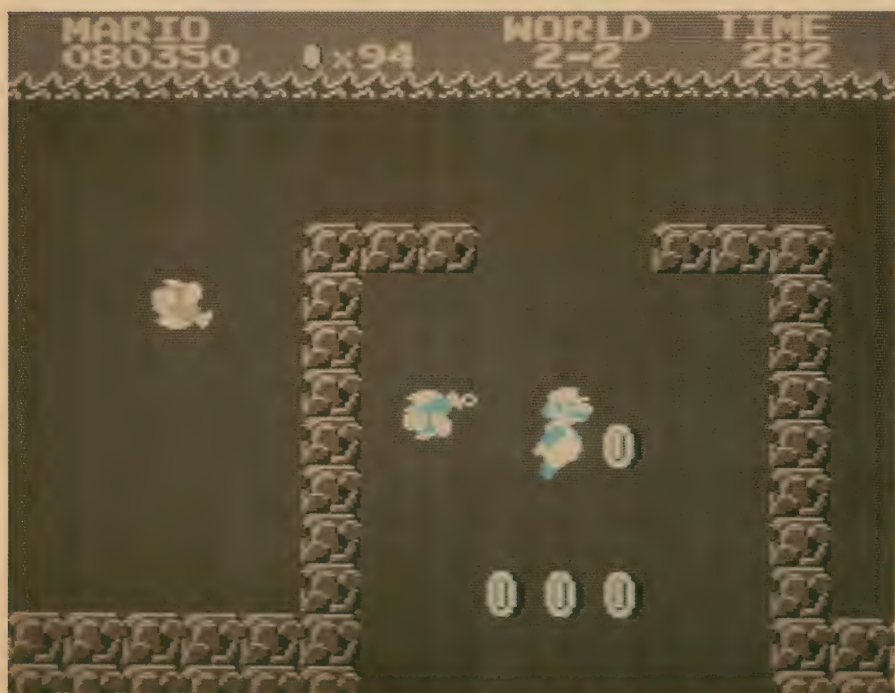
奥が深いゲームの横綱格といったら、やっぱりスーパーマリオだね。生半可なパソコンゲームでは太刀打ちできないぐらいのマップのでかさ、多彩な舞台、そしてテクニックの数々。まったく、スーパーマリオのことだけでも1冊の本ができてしまうぐらいだ（おっと、ホントに作った出版社がたくさんあったんだっけ）。

マップが広いから、各人各様の遊び方ができるのもいいところ。ワープを使わずにクリアするのも手なら、ワープを最大限に使って、最短時間を競うのもおもしろいだろう。変わったところでは、無限コインを何枚出せるか、などという遊び方もある（ちなみにボクは最高16枚）。

また、製作者の意図した隠れナントカのほかに、「100人マリオ」など、製作者が予想もしなかったろうテクニックなども見つかったりして、人気ゲームはウラ技もひと味違うぜ！

ホントのところ、ファミコン一台にスーパーマリオ一本ぐらいあっても不思議じゃない。まさに、ファミコンの歴史に残る名作といえよう。

以上、ファミコンゲーム・オールタイム・ベスト10、いかがなもんでしょう? このベスト10の結果に文句がある人は、BEEPまでいぢゃもんのお手紙ください。待ってます!?

◀ファミコンのおもしろさはこのゲームにつきる?「スーパーマリオブラザーズ」。

意外におもしろいぞ! このゲーム

BEEPライターからのオススメ状

ファミコンゲームのラッシュのなかで、そのおもしろさが十分知られていないゲームがある。新作ゲームもいいけれど、もしキミが知らなければ一度は遊んでほしいゲームがある。そんなゲームを紹介しちゃおう。

ヴォルガードII●デービーソフト

パソコン版で二の足を踏んでいた人にはぜひオススメ

パソコンから移植されたファミコンゲームも数々あれど、これほど元のパソコン版よりおもしろくなったものは見たことない! というゲームがこれ、デービーソフトの「ヴォルガードII」。

なにしろ、パソコン版の「ヴォルガード」ときたら、ゲームデザインに少々難があった。というのは、合体するためにはエネルギーを蓄えなければならず、そのためには敵を撃たずに逃げ回っていなくてはならない! だから、敵を撃つ爽快感などどこへやら。おまけに、2号機、3号機がくっついても、爆発しちゃえばハイそれまでよ、もう一度最初からやっておくんなまし、なんて感じ。

それはもう、アクションゲームなのにストレスがたまるという、とってもフシギなゲームだったんだ。

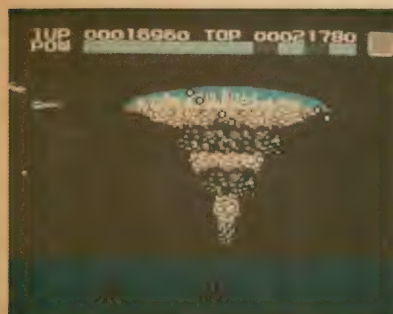
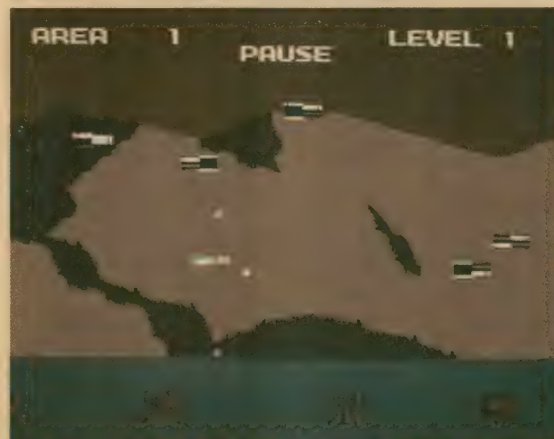
ところが、さすがデービーさんはエライ。ヴォルガードIIでは、それらの欠点はすべて改良済み。パソコン版での欠点を知っているだけにプレイするのに二の足を踏んでいた、なんて人には(芋)のことです、ハイ)絶対のオススメ品といえよう。

なんてったって、バンバン撃ってエネルギーをため込んだなら、こっちのもの。連射にバリア8方向、合体変形自由自在。も一、カ・イ・カ・ン(ちと古いか)。

そこで、もしパソコン版のヴォルガードを持っている人がいたら(友達のでもよろしい)ヴォルガードIIと遊び比べてみよう。きっと、ファミコンのすばらしさを再認識できるはずだ!?

(文・芋吉)

決してハデでもキレイでもない画面だけど、こんな大きなキャラが出てくるのはファミコン版ならでは。

背景は別として、全体的な印象はパソコン版とあまり違わない。

2号機を従えて巨大要塞を攻撃! ゲームバランスはファミコンソフトのなかでも上位。

スペランカー アイレム

なりきり探検物語が大好きなキミなら気に入るはず

私、はっきり言~たいんだけど、なんでスペランカーが意外なおもしろゲームに入んなきゃなんないの? うちのスペちゃんはそりゃ~おもしろい子なんですよ。

実例①ゲームを始める前のオープニングテーマをじっくり聞こう。俺は果たして伝説のピラミッドまで行けるんだろーか? いやだ!! 地下なんて降りたくない!! やだ~!! という悲愴感にどっぷりとキミをひたらせてくれる。

実例②手動エレベーターがザカダッザカダッと降りたり、インディ風トロッコがドゴロッドゴロッと進んだり、コウモリがキーキー泣いたりで、じつに楽しいのだよ。

実例③やだな~このロープ渡りは、と思ってるときにかぎって、不気味なテーマをひっさげてお化けが邪魔しに来てくれる。

実例4)ここに落とし穴がある。わかってる!! 跳ぶぞ!! とわかってても落ちたりします。

などなどちょっと思いつくだけでも、スペちゃんは楽しくなっちゃうゲームなんだヨ♡

たしかに身長程度の高さから落ちても死んじゃうのは厳しいかもしれない。でも、それはキミの骨が弱いから!! そう思い込むこと。

たしかに、敵や障害物がマリオなんかに比べて少ないかもしれない。でもその代わりに、スペちゃんには秘密のお宝がいろいろ隠れているのだ。

なりきりっ子探検物語が大好きなゲーマーなら絶対スペちゃんを気にいると思うよ。

(文・みは)

「意外に」なんて言わないで ほんとにおもしろいゲームだよ。

ルナーボール ●ポニカ

アイデアのない人にはこのおもしろさはちょっとね

とにかく、実際にありえないような面が続々と出てくるのがいい。

ハッキリ言って、このルナーボールに出てくるビリヤードテーブルの形はなんなんだ? モノホン(本物)のテーブルと形が同じなのは、みんなも知ってるとおり1面だけ。あとの面は実際とは似ても似つかない形ばっかり…。だけど、これが熱くなるんだよネ。ビリヤードの天才のボクでもかなり楽しめるのだ。

数多いビリヤードゲームのなかで、『ポケットビリヤード』ってのは、結局のところポケット(穴)にボールを入れるだけのゲーム。

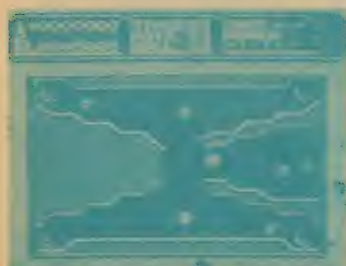
自分の玉(手玉)と、入れたい玉(的玉)の当てる厚みを考えるだけ。入らないほうがおかしいワケだ。それにルナーボールは3回もチャンスがあるんだから——なーんて思っているうちは、キミはまだまだ修業が足りないね。

ただ、的玉を落とすだけじゃダメ!! あと玉(次に突くときの形)を考えながらやるのが、ビリヤードのおもしろさだからだ。

たとえば、図1でAの玉をポケット1に入れてから、Bを2に入れるには、かするように当てなきゃならない。これはちょっとむずかしい。でも逆に、Bを2に入れてから、Aを1に入れるのはかんたんだよね。

こういった展開を考えて、つねにパーフェクトをねらっていくんだ。なかには、パーフェクトがねらいにくい面もあるけど、そこはアイデアの勝負というわけ。3回以内に玉を入れられればいい、なんて思ってるうちは甘い、甘い。

(文・ハスラー)

3回のチャンスがあるから、なんて思っちゃダメ。次の展開を考えることが大切。

本物のビリヤードの考え方やテクニックは、その多くが利用できる。あとはキミの腕次第。

ぺんぎんくんWARS●アスキー

単純なゲームだけど、ついつい可愛いキャラに感情移入

このゲームは、見た目、内容ともに、とてもシンプルで、複雑なゲームに人気が集まっているなかで、異色のゲームだった。最初の印象も、たいしたことなさそうだな、という感じ。

ところが……、見るとやるとでは大違い。いったんゲームを始めると、ついつい熱中してしまうのだ。

なんてったって、キャラクターがいい。出てくるのは、自分と対戦相手の2種類だけなのだが、その表情やしぐさがカワイイのだ。

とくに、自分が操るペンギンなんかは、後ろ姿だけなのに、必死に試合をしている雰囲気がよく出ていて、なんとしても勝たせてあげたくなっちゃう。相手キャラも、ネコ、パンダ、コアラ、イタチと、カワイイ動物たちなのに、ゲーム中はじつに憎らしいのだ。

どうやらこのゲームは、みごとにプレイヤーに感情移入させてしまう、不思議な魅力を持っているようだ。"奥の深いゲーム"とは、本当はこのようなゲームのことをいうんじゃないかな？

ゲームは複雑さじゃないんだゾ、などと考えてしまう今日この頃であった。

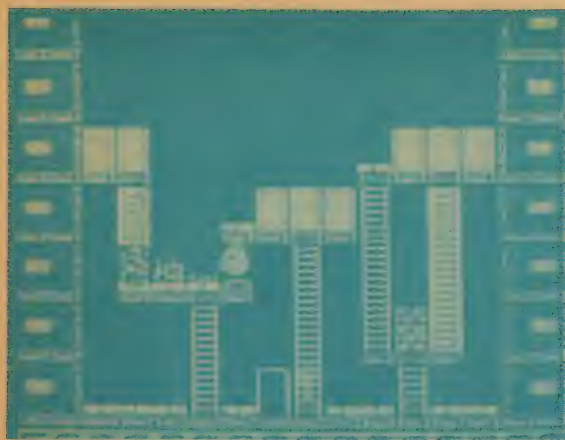
（文・ゴールドフィンガー）

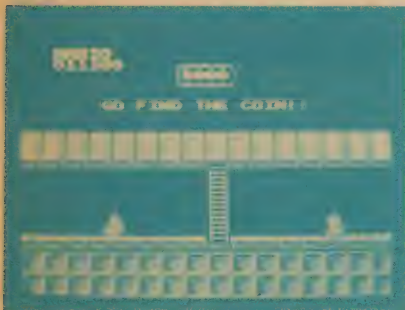
モグラ飛ばし？ ボーナスステージだけでも、けっこう楽しめてしまう！

じつにシンプルな画面。でも、ついつい熱くなってしまうのだ。

レッキングクルー●任天堂

敵キャラの性格づけもおもしろい、ストレス解消ゲーム

ファミコンに移植して成功したゲームといえるんじゃないかな。

このゲームは、任天堂のビデオゲーム版の移植ものである。しかし、ビデオゲームがあまりパッとしなかったせいか、ファミコン版の売れ行きもいまひとつ。だが、おもしろさは完全に移植されていて、ビデオゲームをしのいだものになっているので、一度はプレイしてみる価値があるゲームである。

ルールはごく単純。面内の壁、ハシゴ等をすべて壊せば1面クリア、ただそれだけなのだ。

画面はキレイだし、敵キャラの性格もなかなか。とくに意地悪おじさん、なんてのは憎らしいことばかりするけど、憎みきれない魅力がある。

これだけアクションゲームが流行しているなかで、じっくり考えて、ときにはあわてててやる、なんてゲームはめずらしい。

カベをたたき壊すときの爽快感は、他のゲームでは味わえないよさがある。

そして、なんといっても、このゲームのいいところは、壁をバーッと壊すときの、爽快感にある。気がめいっているときなんかは、思いっきり壁を壊してストレス解消!! なんていう遊び方もできるよ。

パズルの要素とアクションゲームをみごとにミックス。ただ2人プレイできないのが残念。

面数は100面あるから、かなり長時間楽しめるという点も忘れてはならない。ただ、ビデオゲーム版のVSシステム（2人同時プレイ）ができないのは、かえすがえすも残念。あれさえあれば、2重丸があげられたのに……。

あまりやりすぎて、自分の部屋の壁をバカン!! なんて壊して、お母さんにしかられないように注意しよう。　（文・たけじゅん）

よく見ればカワイイキャラクターばかりだけれど、ゲーム中は憎らしく見えるから不思議。

ちょっと待って！ファミコン

他車とのぶつかり合い、車のコントロール、この緊張感がたまらないっ！

時速400キロの驚異の世界。小さなキャラだからこそ出せたスピード感だ！

ロードファイター●コナミ

テクニックを知ってこそ味わえる本当のオモシロさ

「ゲームは見ためで判断してはイケナーイ!!」と、ボクは声を大にして言いたい。

いきなり叫んでしまったが、これが"ロードファイター"をやってみた、素直な感想だ。

このゲームは、キャラクターが小さくて、あまりパッとしない画面だった。レースものでは、"F-1レース"の、あの大きなキャラの印象が強くて、小さなキャラを見ただけで、「つまらない」と思いこんでしまったのだ。

実際に、2~3回ゲームをやってみても、たいしたことないゲームだなと思った。しかし、さらに何回かプレイしてみて、最初の叫びのようなことを痛感することになった。

"他車に体当たりをする快感"、"スピンしようとする車をたて直すスリル"、"さまざまな障害や時間との勝負"、どれもプレイしてみて初めて得られる、また、ある程度のテクニックを学んで初めて味わえるオモシロさなのだ。

キャラクターが小さいことも、"ロードファイター"のオモシロさを引き出すひとつの要因なのだ。"ジッピーレース"のような大きなキャラだったら、きっと、あの緊張感はでなかっただろう。

ボクはいつも"ゲームはバランスがすべて"と思っている。どんなに絵がキレイでも、どんなに細かい設定ができていても、全体を通してのバランスがよくなければ、オモシロクない。"ロードファイター"は、そのバランスがよかった。あの小さなキャラも、バランスをとるためにガンバッテいたのだ。

（文・ゴールドフィンガー）

プレイヤーの腕によっておもしろくも、つまらなくもなる。やりこむほどおもしろくなるゲームなのだ。

スターラスター●ナムコ

むずかしいようにみえるけど、本物のゲームの味

はっきり言って、「意外におもしろいゲーム」のコーナーに入れるのがためらわれるのが「スターラスター」。話によるとこのゲーム、僕が思っていたほど人気が盛り上がっていないとのこと。ゲーマーに見る目がないのか、それともスターラスターがムズすぎるのか、おまえも不遇なゲームよのう。

だいたい、最近のアクションゲームはどれも画一的というか、似たような設定のものが多すぎるんじゃあないだろうか。スクロール、パワーアップ、連射…。おっと、「アクションゲームがキライだ」になっちまったい。

それはともかくとして、スターラスターの目玉は、なんてったって戦略的部分。敵を撃破する順番とか（友達はこれを「得意先回り」と称している）、星に行って鍵を受け取る時機などなど。これぞ、古来脈々と受け継がれてきたシミュレーションの熱い血！

しかし、戦略だけで生きてゆけるほど甘くはないのが世の常。健全な肉体に健全な精神宿れかしの言葉を持ち出すまでもなく、このスターラスターは、あくまで「アクションゲーム」なんだから、敵を撃つ腕も持ちあわせていなければならない。知力、体力あわせ持つ者のみが宇宙の覇者になれるというところが、このゲームのポイントなんだ。要チェック。

画面だって美しいじゃない。自分で色も変えられるところなんざ、涙もの。やっぱり「ゲームはナムコ」ごもっとも。

（文・芋吉）

©ナムコ

シミュレーションの要素を濃くもった、よくできたゲームなのに、なぜか人気いまいち。

©ナムコ

最近の画一的ゲームが多いなかではひときわ光る。内容重視のナムコの精神が感じられる。

知力、体力の両方をあわせ持つ者のみがゲームの覇者に。これからのゲームの流れを暗示しているかのよう……。

©ナムコ

スカ・ソフトを買って泣く前に――

ファミコンゲームのカシコイ買い方・選び方

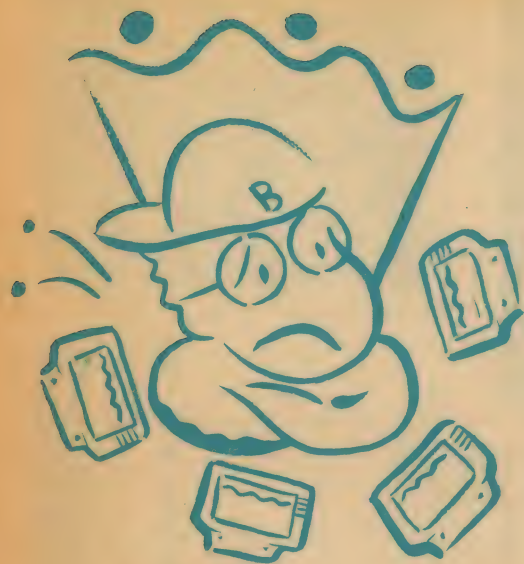
文●氷水宇吉

ファミコンユーザーなら、だれでも「あんなゲーム、買うんじゃなかった、失敗した」という経験は一度や二度はあるはず。そんな失敗を繰り返さないためにも、カシコイゲームの買い方・選び方を教えちゃおう。

今キミは何本のファミコンカセットを持っているかな？　3本？　それとも5本？　はっきりいって10本以上持っているキミはゼータク者だ。

でも、そのたくさんのカセットのなかで「こんなゲーム買うんじゃなかった」なんていう、スカ・カセットが1つや2つはあるんじゃない？　買うときにはあんなにワクワクしてたのに、ちょっとプレイしてみて「つまんな～い」。後はおもちゃ箱の中でホコリをかぶっている、なんてゲームが。

10円や20円の買い物ならともかく、5000円前後もの大枚はたいて買うゲーム、買うときは慎重の上にも慎重を期したいもの……。

そこで、今回キミたちに伝授するのが、「ファミコンゲームのカシコイ買い方・選び方」。これさえ読めば、もうスカ・ソフトをつかまされるオソレはない！

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

雑誌のウラを読め！

カセット購入時にいちばん参考になるのが、なんてったってゲーム雑誌だ。豊富なカラー写真付きでゲームの説明をしているので、紹介記事を読んだだけで、購買意欲をそそられて、すぐにおもちゃ屋へ直行……。

ちょっと待て！　いくら雑誌にウマいことが書いてあっても、すべてを信用するようではまだまだアマい。

なぜなら、文章のうまい人が書けば、ゲーム内容がおもしろかろうが、つまらなかろうが関係なく、記事自体はおもしろくなるからだ。記事のおもしろさとゲームのおもしろさを混同していないかどうか確かめてみよう。

では、どうやって記事からゲームのおもしろさをみるか？　まず、記事の筆者が、そのゲームにどのくらいのめり込んでいるか、という点を見よう。ライターだって人間だから（一部にエーリアンもいるが）、おもしろいゲームだったら自然と力も入るというもの。かなりプレイした人間しか知らないようなこと（コツ、ウラ技など）が書いてあるようならば、かなりイイ線いってる証拠だ。

逆に、おざなりな紹介、たとえば説明書に書いてあるようなことばかりを書きつらねていたりするものは、イマイチだ。もっとも、発売以前の緊急レポート的な記事に限ってはあてはまらないが。

一般的な傾向としては、発売後でも長期にわたって記事が載り続けているゲームは、かなりイイものだといえるだろう。

ついでながら、雑誌の広告についても一言。そもそも広告というのは、発売元自身が自分の商品を宣伝するものだから、当然のことながら短所は隠し、長所ばかり書くことになる。だから、広告ではゲームのジャンルや画面のデキなどはわかっても、ゲーム自体のおもしろさは判断できない、ということを頭に入れておきたい。

ちょっと待ってファミコン

TOY SHOP

おもちゃ屋で情報を仕入れよう

やっぱり人の書いた記事は信用できない、という懐疑的なキミ。キミはとりあえずおもちゃ屋に直行しなさい。といってもカセットを買うためじゃなく、あくまで見学のため。

目的は2つ。1つめはテストプレイのためだ。たいていのおもちゃ屋さんでは、ファミコン1台をテストプレイ用として開放しているから、それを利用しない手はない。しかし、ただ遊ぶだけだと店員さんにヒンシュクをかってしまうので、買うことを前提としたプレイ、という態度が大切だね。ひやかしはイカンよ。

もう1つは店員さんの意見を聞くためだ。ソフト販売の現場で働いている店員さんは、売れ行きだけでなく、買った人の意見などもよく聞いているから、そこらのファミコン少年よりもくわしいこと間違いなし。もっとも、ホントの話を聞き出すためには、その店のお得意さまになっておくことが必要だから、そのあたりの顔つなぎも大切だったりする。

ファミコン本体を買った店とは仲良くなっておこう。しかし、量販店（よくある××カメラとか）で買った場合はちょっと……というところが唯一の難点だ。

他人のソフトはいいソフト

これぞ究極のメニュー、あ、間違えた、究極の手段。自分で買わずに友達に買わせる！　後はそれを借りて返さなければ、お金も使わずゲームができて、いいことずくめ……なんてことばっかりしていると、人間関係にヒビが入るのでなるべくやめましょう（まるでジャイアンだね）。

だけど実際のところ、友達とカセットの貸し借りをして、買わずにすませるのも1つの手段だ。借りてるだけで気がすまなければ、そこであらためて買えばいいし、それ以前にあきてしまったなら、買わずにすんでよかったゾと。それに、自分では気付かなかった遊び方も発見してもらったなら、これぞ一石三鳥。これなら人間関係にもヒビは入らないしね。

一石三鳥

最後にひとこと

結局のところ、ゲームカセットを買うときには衝動買いは避けたほうがいい、ということだ。発売直後のカセットを持っているというのは、話のタネにはなるけれど、決してカシコイ買い方とはいえない。もっとじっくり決めてもいいんじゃないかな、カセットは逃げないんだから。

お買い得ファミコンゲーム一覧

キミのこずかいと続々出るファミコンソフトの数を比べたら、これからはもうゲームも選んで買うっきゃない時代。そこで、BEEPライターが急遽「お買い得ファミコンゲーム評価委員会」を作って評価を加えたのが以下の表。それぞれのライターの好みやゲームに対する見方のちがいはあるものの、ゲームを選ぶひとつの参考にはなるんじゃないかな。

● 表の見方（評価基準）

1 キャラクターは魅力的か？
2 ゲームの雰囲気にふさわしいグラフィックか？
3 適当なスピード感はあるか？
4 ノレるサウンドか？
5 ゲームデザインはすぐれているか？
6 長く遊べるゲームか？
7 裏技・バグは多いか？
8 多人数でやって楽しいか？
9 オリジナリティ（アイデア）はあるか？
★評価は5段階で行っています

ゲーム名	ライター名	キャラクター	グラフィック	スピード感	サウンド	ゲームデザイン	プレイタイム	裏技・バグ	多人数	オリジナリティ	寸評	お買い得度
ゼルダの伝説	芋吉	2	3	3	3	4	4	3	2	3	パソコンのRPGを持っている人には不要。それ以外なら…	☆☆☆☆
	たこぴー	4	5	3	4	3	5	4	2	4	DISK初の本格RPG。やるっきゃない！	☆☆☆☆
	KILALA	4	4	4	4	5	5	3	4	4	画面のスクロールに賛否出そうな感じ	☆☆☆☆☆
サーカスチャーリー	芋吉	4	3	3	3	3	2	3	2	4	ちょっとかんたんすぎるのが難点。今のゲーマーはすぐキワメるから	☆☆☆☆
	たこぴー	5	5	3	4	4	4	5	2	4	コナミ和音が生かされてないのは残念。ビデオゲームを忠実に再現	☆☆☆
忍者ハットリくん	たこぴー	5	2	4	4	3	4	5	1	4	ゲーム内容はバックランドだが、パワーと忍術をうまくミックス	☆☆☆☆
ソンソン	芋吉	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2人でプレイしないとつまらない。経典のとりあいがすべて!?	☆☆☆
	たこぴー	5	4	3	3	3	3	1	5	3	小粒でもピリリとからい好ゲーム。画面がチラつくのがとても残念	☆☆☆
	みは	5	4	3	4	4	5	?	5	3	2人でできるのがgood。シンプルプルプルがかえって燃えるの！	☆☆☆☆☆
グーニーズ	芋吉	3	4	3	4	4	3	3	3	2	パターンさえのみこめば、すぐにクリアできるのがちょっと不満	☆☆☆
	たこぴー	2	4	2	4	5	4	5	2	5	前評判が高かっただけに、さすがまとまっている。音楽も良	☆☆☆☆
	たけじゅん	2	4	4	5	4	3	2	3	3	映画のムードが十分に再現されていて、まずまず楽しめる	☆☆☆☆
ツインビー	芋吉	4	4	4	5	4	4	4	5	2	1人プレイで良し、2人プレイならなお良し	☆☆☆☆
	たこぴー	5	5	5	5	5	4	5	5	5	女の子も楽しめる戦闘ゲーム。もちろん男の子にも大好評	☆☆☆☆☆
	たけじゅん	4	5	4	3	4	2	2	3	2	ゲームとしては良くできているが、ゼビウスなどの影響が強すぎる	☆☆☆
テグザー	芋吉	3	3	3	5	4	4	4	3	4	お金を貯めて、パソコン版テグザーを買ったほうが、カシコイ	☆☆☆
	たこぴー	4	5	5	4	5	4	4	1	4	あのテグザーが移植されるとはスゴイ！ でもたった4面じゃ……	☆☆☆☆
	たけじゅん	2	2	2	3	3	3	3	2	4	パソコン版のできが良すぎて、ファミコン版では無理がみえる	☆☆
エグゼド・エグゼス	芋吉	3	2	3	3	4	3	3	4	2	画面が見づらいのが難点。似たようなゲームもあるし……	☆☆☆
	たこぴー	4	3	2	3	4	3	4	5	4	スピード感とド迫力が売りもののハズで、期待していたんだけど…	☆☆
	たけじゅん	1	1	3	2	1	1	3	2	3	ムリに移植した感じ。ファミコンとしてのおもしろさを加えては？	☆
ロットロット	芋吉	2	3	4	3	4	1	3	2	4	ただひとこと「疲れる！」。なんか文句あっか、ン？	☆☆
	たこぴー	1	1	3	3	5	5	3	1	5	ビデオ版は難しいのにこれは簡単。目ざせ1000万金のステッカー	☆☆
	たけじゅん	3	4	4	3	5	4	2	4	5	キャラクター以外のところにおもしろさを追求した点で高く評価！	☆☆☆☆
バイナリーランド	芋吉	3	2	2	3	2	2	3	2	3	やってもやっても慣れましぇん。ボクって才能ないのかナ？	☆
	たこぴー	4	3	3	4	5	5	4	4	5	ロマンチックでかわいくて、わたし大好き。ハドソンさん好きよー	☆☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	4	3	2	4	3	ぬきんでた特徴もないが、コンパクトにまとまっているゲーム	☆☆☆
ボンバーマン	芋吉	3	3	3	3	3	3	4	3	3	どうってことのないゲームだが、バクハツのときなぜか快感	☆☆☆☆
	たこぴー	2	3	2	2	3	5	5	3	3	基本テクより隠れテクがすごかった。何億点というケタもすごい…	☆☆☆☆
	たけじゅん	2	3	3	3	3	3	3	3	3	パソコンから、とりあえずファミコンに移植して出てしまった……	☆☆

ゲーム名	ライター名	キャラクター	グラフィック	スピード感	サウンド	ゲームデザイン	プレイ・タイム	[illegible]	[illegible]	オリジナリティ	寸評	お買い得度
オバケのQ太郎	芋吉	4	3	3	3	3	3	3	3	2	1面クリア寸前にやられたら、また最初から 戻もんだぜ	☆☆☆
	たこぴー	4	4	2	2	4	5	4	3	4	せっかくQちゃん使ってるんだから、もうひとひねりほしかった!	☆☆☆
	たけじゅん	4	4	3	3	3	2	2	3	2	キャラクターに頼りすぎのゲームで、バランスがいまいち良くない	☆☆☆
ポコスカウォーズ	芋吉	3	2	2	5	4	3	3	2	4	ク、.クライ!‥意気消沈というか、気が滅入るというか……	☆☆
	たけじゅん	3	4	3	4	3	4	4	4	4	マシンの性能のせいか、1度に多人数を動かす魅力がそがれている	☆☆☆
	KILALA	4	3	2	3	3	4	3	4	4	操作性の悪さは天下一、曲もクライ。でもアイデアはとてもイイ	☆☆☆☆
ぺんぎんくんWARS	芋吉	4	3	3	4	4	3	3	3	4	買うよりはゲームセンターで遊んだほうがイイ(無責任発言?)	☆☆
	たけじゅん	4	4	4	3	5	4	2	4	4	気合を入れなくても、軽い気持ちで遊べる意外な1本	☆☆☆☆
	KILALA	4	4	4	4	3	2	3	4	3	キャラのかわいらしさでもってるけど、すぐ飽きちゃいそうだナ	☆☆☆
1942	芋吉	2	3	3	3	3	3	3	3	2	ゼビウス持ってるって? じゃあこれはいらないか……	☆☆
	たこぴー	3	4	3	1	4	2	1	1	2	ビデオゲームではシンプルで好評だが、ファミコンではちらつく	☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	2	2	2	3	2	3	全体の雰囲気は悪くないけど、何か物足りないような……	☆☆
ダウボーイ	芋吉	2	2	2	4	4	3	3	2	4	なかなか考えた設定なのに、イマイチのっていけないのはなぜ?	☆
	たこぴー	3	3	3	3	4	4	4	2	4	わけがわかりにくいゲームだったねえ。次回作を期待しよう	☆☆
	たけじゅん	3	3	2	3	3	3	2	3	4	シナリオは良いが操作性がいまいち良くない、残念	☆☆☆
マクロス	芋吉	4	3	4	4	4	3	3	3	3	ファン必携! そーでない人も友達に買わせてやろう	☆☆☆
	たけじゅん	3	4	4	3	2	2	3	2	2	ゲームとしての盛り上がりに欠ける。名前負けというやつじゃ…?	☆☆☆
	みは	2	3	4	4	4	3	?	3	2	やっぱりアニメを知ってる人には、少し遊び足りないかナ~~?	☆☆☆
頭脳戦艦ガル	芋吉	3	3	2	4	4	4	3	1	2	「千里の道も一歩から」ということわざが、頭に浮かぶ……	☆☆☆
	たこぴー	3	3	5	4	3	4	5	1	4	ブロックごとのキャラクターが情けない。	☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	2	2	2	3	2	1	特徴がゼロで、単に目的達成までが長いだけのゲーム。	☆☆
スペランカー	芋吉	4	4	3	4	5	4	3	3	2	ミスの判定がシビいぜ。ムズいけど、なかなかおもしろいじゃん?	☆☆☆☆
	たこぴー	2	4	1	3	3	5	5	3	4	マップはかなり広いが、1度解いてしまえばおしまいという悲しさ	☆☆☆☆
	みは	3	4	3	4	4	4	2	2	3	極めるまでのワクワク度は100点、極めた後もなぜかやってしまう	☆☆☆
ヴォルガードII	芋吉	3	4	5	4	5	3	3	3	2	連射の快感でヤミつきになりそう。レベル選択もできてgood	☆☆☆☆
	たこぴー	3	5	5	5	4	5	5	1	4	イヤー連射のバックミュージックには感激。とにかくうなった1本	☆☆☆☆☆
	たけじゅん	2	3	4	3	3	3	3	3	3	見たところよくあるパターンだが、やってみると楽しいゲーム	☆☆☆
カラテカ	芋吉	3	1	2	1	3	2	3	2	2	なんで富士山がバックじゃないんだよォ!? アップル版は……	☆
	たこぴー	4	4	1	1	1	1	1	1	5	動きのしなやかさはすごいと思うけど、トロすぎた	☆☆
	たけじゅん	4	5	4	3	5	3	2	3	4	空手のポーズがひどくリアルで、やるより見ているほうが楽しい!?	☆☆☆☆
スターラスター	芋吉	4	5	4	4	5	5	4	2	4	スターノイドを呼ぶために、マイクを握って「ハドソーン」?	☆☆☆☆
	たこぴー	2	5	4	1	5	5	2	1	5	幻のコクピットボスコニアンだ。エンディングテーマは最高	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	5	3	4	4	3	3	4	ゲームの奥が深く、上達するたびにおもしろくなっていくゲーム	☆☆☆☆
ルナーボール	芋吉	/	4	4	4	4	4	3	5	3	このカセットを買う場合、いっしょに分度器も買おう!?	☆☆☆☆
	たけじゅん	2	3	3	3	4	3	3	4	4	単なるビリヤードでなく台を変形させてある異色ゲーム。面数多い	☆☆☆
	KILALA	3	4	4	4	3	4	3	4	5	カーソルの合わせ方はさいしょめんどいが、慣れるとべんり	☆☆☆☆☆
忍者じゃじゃ丸くん	芋吉	4	4	4	4	4	3	4	3	3	うーん、ガマパックンとは気持ちのいいものだ	☆☆☆☆
	たこぴー	5	5	4	4	4	3	3	2	2	忍者くんとドットパターンが同じだって!? ガマパックン好き!!	☆☆☆☆
バーガータイム	芋吉	2	2	3	1	2	2	3	3	3	なんとなく、デザイン的にひと昔前といった感じ……	☆☆
	たこぴー	4	3	1	1	2	3	3	1	4	きれいに移植されている。ゲーム内容もなかなか。やるじゃん!?	☆☆☆☆
	みは	3	4	3	3	4	4	?	4	4	あんまり好みじゃないけど、見てる分にはかわい~~ってくらいかナ	☆☆☆
スカイデストロイヤー	芋吉	3	3	3	4	3	3	4	3	3	好きな人なら燃えるんだろうけど、ボクはちょっと……	☆☆☆
	たこぴー	2	4	4	3	3	3	2	1	2	ビデオゲームよりも難かしいというウワサも…。なかなかよろしい	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	4	2	3	3	3	3	4	やる気をそそるが、いざやってみるとこれが盛り上がらないゲーム	☆☆☆

ソフト名	ライター名	キャラクター	グラフィック	スピード感	サウンド	ゲームデザイン	プレイタイム	裏技・バグ	多人数	オリジナリティ	寸評	お買い得度
バックランド	芋吉	4	2	3	4	3	4	4	3	3	キャラが小さいのが欠点。まあ、ナムコだから許そう	☆☆☆☆
	たこぴー	1	2	1	2	4	4	4	3	4	なにがバックランドだよ、どこがだよ!? つまらん、うざったい	☆
	たけじゅん	4	2	3	3	3	3	4	3	4	移植された人気ゲームだけに、グラフィック面が落ちるのは残念！	☆☆☆
ポートピア連続殺人事件	芋吉	4	1	3	1	4	4	3	2	4	おいおい、ディスク版のアドベンチャーのほうがいいって!?	☆☆☆
	たこぴー	3	5	／	／	5	5	／	4	5	あれがカセットに入るとはなかなかやりまんなあ	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	4	3	3	5	4	3	5	5	ファミコン初のアドベンチャーで、今ではもう確実な人気	☆☆☆☆☆
パチコン	芋吉	／	3	3	2	2	2	3	2	3	ホンモノのパチンコはあんなもんじゃない!! 怒・怒・怒	☆☆
	たこぴー	4	4	／	1	4	1	3	1	4	家で楽しめる!!と期待したが入りすぎだなあ。でも777は最高!!	☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	2	3	3	4	3	3	細かいところは良くできているが、パチンコ性が生かされていない	☆☆☆
いっき	芋吉	4	3	3	4	3	3	3	4	2	ゲームセンターのいっきは好きだったのに……	☆☆☆
	たこぴー	4	4	3	3	4	3	1	5	4	なまええれてけれがないのが残念。ゲーム性を落とさず移植に成功	☆☆☆
	みは	4	4	3	4	4	3	?	5	4	女の子の集団ではうける。でも4面のくり返しってのはさみしーな	☆☆☆
おにゃんこタウン	芋吉	3	3	3	3	3	3	3	3	3	キャラのかわいさだけとはいわないが……。いわないが……	☆☆☆
	たこぴー	5	4	3	4	3	4	3	2	4	名前だけ聞くとTVのとまぎらわしいけど、内容はなかなかじゃヨ	☆☆☆
チャレンジャー	芋吉	4	3	4	4	3	3	4	3	3	複合ゲームの決定版！ これは案外お買い得じゃないかな？	☆☆☆☆
	たこぴー	4	5	4	4	3	3	5	2	4	ノッちゃうミュージックと隠れテクのせいで、売れたソフト	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	3	4	3	3	3	2	3	3	オリジナリティはあるが、すべての面でいまひとつ足りない。残念	☆☆
キン肉マン	芋吉	4	4	4	3	3	4	4	5	3	マンガのキャラクターの特徴を、よくプログラムしてあると思うね	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	2	3	3	4	3	2	4	4	名前で売れるという気があったのか、中身に多少手抜きがみえる	☆☆☆
	みは	5	5	5	3	4	5	?	4	4	キンちゃんはサイコーです。やればやるほどなにかがみつかる。◎	☆☆☆☆☆
シティコネクション	芋吉	4	4	3	4	2	3	4	3	3	音楽とグラフィックだけのゲームじゃ、シティボーイでも飽きるぜ	☆☆
	たこぴー	4	4	4	5	2	3	4	2	4	ビデオゲームから、ゲームより音楽のほうがうまく移植された!?	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	4	4	3	3	3	4	3	3	移植がよくできてるから、好きな人は満足してるんじゃない？	☆☆☆
ルート16	芋吉	2	3	3	4	3	3	3	3	4	むかーしあったビデオゲーム版の音楽が好きだった……	☆☆☆
	たこぴー	2	3	4	5	3	2	4	2	4	これも内容よりも音楽のノリのよさが受けたって感じ	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	3	3	3	3	3	3	これといって特徴のない平凡なゲーム。オール3だ！	☆☆☆
マッハライダー	芋吉	3	3	4	4	3	3	4	3	3	マッドマックスの世界。レース＋シューティングとはナカナカ……	☆☆☆
	たこぴー	2	5	5	5	4	5	4	3	5	個人的な好みでダーイ好き！ でもこれに慣れすぎると他がヘタに	☆☆☆☆☆
	みは	3	4	5	4	4	4	?	3	4	ブキミな音楽…、それにハチャメチャな設定の数々がとても新鮮！	☆☆☆☆
スーパーマリオブラザーズ	芋吉	4	4	4	5	5	4	5	4	4	なにもいうことはありません、ファミコンゲームの金字塔	☆☆☆☆☆
	たこぴー	5	5	4	4	5	4	5	2	5	文句なし！ 幼小中高大成、世のすべての皆さまに愛されるソフト	☆☆☆☆☆
	たけじゅん	5	5	4	4	5	5	5	4	5	文句のつけどころのないゲーム。これ以外いうことなし	☆☆☆☆☆
内藤九段将棋秘伝	芋吉	3	4	3	3	3	5	3	2	3	「待った」のグラフィックが、コミカルでいいな	☆☆☆
	たこぴー	4	4			4	5	3	3	3	将棋のレベルに期待したがさほど。レベルの切り替えがほしかった	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	4	3	3	4	4	ファミコンにはめずらしい思考型。本将棋は忠実に再現されている	☆☆☆☆
ハイパースポーツ	芋吉	3	4	4	3	3	4	4	3	4	コントローラーのボタンの耐久力検査といっては言いすぎカナ	☆☆☆
	たこぴー	4	4	5	5	4	4	4	4	4	オリンピックのほうが有名。ハイパーIIってすれば人気がでたかもネ	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	4	2	4	3	3	4	5	移植版としては十分楽しめる	☆☆☆☆
10ヤードファイト	芋吉	2	4	3	3	3	3	3	3	4	ジョイスティック、それもじょうぶなヤツがなければ、ちょっと…	☆☆☆
	たこぴー	2	4	4	3	2	3	3	3	3	ビデオゲームで大ヒット、アイレムの自信作だろう。人気も根強い	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	2	2	3	3	2	3	4	フットボールの表現はよいが、ゲームとしては盛り上がりに欠ける	☆☆☆
レッキングクルー	芋吉	4	4	3	4	4	3	4	3	4	このゲームのボーナスステージは、わりと運の要素が強いネ	☆☆☆
	たこぴー	4	4	3	5	4	5	5	4	3	VSでは低調でも、ファミコン超ヒット。ただじゃこけないぜ	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	4	4	3	4	4	2	3	5	オリジナリティがあり、ルールがかんたんなので、やり易いゲーム	☆☆☆☆

ゲーム名	ライター名	キャラクター	グラフィック	スピード感	サウンド	ゲームデザイン	プレイタイム	裏技・バグ	多人数	オリジナリティ	寸評	お買い得度
アストロロボSASA	芋吉	4	4	4	4	4	3	3	4	4	恋人のいるキミ！　すぐにこれを買いに行くべし!!	☆☆☆☆
	たこぴー	4	3	2	3	3	3	4	3	4	無重力の感覚はよくできてるんだか、わけがわからないんだか……	☆☆☆
ドルアーガの塔	芋吉	4	4	4	5	5	2	5	3	5	すごい人気だった！　が、もうアキたヨ、よくはできてるけど	☆☆☆☆
	たこぴー	4	4	3	4	4	3	5	2	4	ビデオゲームではマニア＋αに大うけ、キャラのドット移植がうまい	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	4	4	4	3	4	ドルアーガファンには満足のいくできだが、好みのはげしいゲーム	☆☆☆☆
スーパーアラビアン	芋吉	2	3	3	3	3	3	3	3	4	はっきりいって、キワめる前に疲れてしまった――	☆☆
	たこぴー	4	4	3	3	3	3	4	2	4	日本よりアメリカでうけた。アタリのもいいがファミコンもお上手	☆☆☆
	たけじゅん	2	3	3	3	1	1	1	2	2	すべての面で物足りない。もう少し、しっかり作ってほしい	☆
ワープマン	芋吉	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2人プレイで味方を撃ち、クルクル回ったらひとこと「寒い！」	☆☆☆
	たこぴー	4	4	3	2	2	2	3	5	4	ワープ＆ワープの味つけ改訂版、2人でバトルモードするのもよし	☆☆☆
	たけじゅん	1	2	3	2	1	1	1	1	2	特徴もなく、おもしろ味もなし	☆
バトルシティ	芋吉	4	4	3	3	4	4	3	4	3	飽きずにプレイできるかは、ひとえにコンストの腕しだい！	☆☆☆
	たこぴー	2	5	4	4	2	2	3	5	4	タンクバタリアンの味つけ改訂版　オープニングテーマが勇ましい	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	4	3	3	3	3	3	3	パッとした内容でもないが、気楽にできる	☆☆☆
ゲイモス	芋吉	3	4	3	3	3	3	3	3	3	バックの画面が泣かせるぜ!?　意外にきれいな印象	☆☆☆
	たこぴー	2	4	4	3	2	3	3	2	4	3Dタイプのスクロールシューティング　技はスゴイけど内容が…	☆☆☆
	みは	3	5	3	3	3	?	3	3	3	きれいなんだけど、見づらくて、遠近感がよくつかめない	☆☆☆
スパルタンX	芋吉	4	4	4	4	4	3	4	4	4	あれ、小人につかまれて死ぬなんて…　ワッハッハッハの声が良し	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	3	3	4	4	4	3	4	4	グラフィック以外の移植はよくできていて、楽しめる1本	☆☆☆☆
	みは	4	4	4	4	4	5	?	5	4	欲求不満解消にサイコー、黒人大男スキッ♡、分身ジジィ大キライ	☆☆☆☆☆
スターフォース	芋吉	3	4	4	4	4	4	4	3	3	ビデオゲームより大幅に縮小されてはいるけれど、おもしろいヨ	☆☆☆☆
	たこぴー	4	4	5	5	4	4	4	2	3	ターゲットの種類が少ないのは残念だけど、カセットで出るとは!!	☆☆☆☆☆
	たけじゅん	3	3	4	5	3	3	3	3	3	ゲームのスピードが命で、その他はゼビウスと似た展開	☆☆☆
ドアドア	芋吉	5	4	4	4	4	3	4	3	4	面の選択機能さえあれば、ムダな努力をしないですむのに……	☆☆☆
	たこぴー	5	3	2	4	4	5	4	2	3	ちゅんくんってカワイイわ、死んじゃうところもかわいくて最高!!	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	3	3	4	4	3	3	3	5	ゲームはよくできているが、キャラクターのかわいさが出ていない	☆☆☆☆
ロードファイター	芋吉	2	4	4	4	4	3	3	3	3	キャラが小さい分、スケールとスピードは大きい。スピード感あり	☆☆☆
	たけじゅん	3	4	5	3	4	4	4	3	4	見た目のハデさはないが、テクニックの向上とともに楽しめる	☆☆☆☆
	KILALA	3	4	5	3	4	4	3	3	3	スピード感はなかなか　ワンパターンながらトリコになってしまう	☆☆☆☆
ジッピーレース	芋吉	3	2	3	4	3	3	4	3	3	ビデオゲーム版よりはトロいけど、NYまでの苦労は同じ！	☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	3	2	3	4	4	ゲーム内容は多彩だが、スピード感がなく多少ストレスを感じる	☆☆☆
	KILALA	2	2	2	4	4	4	3	3	4	アイデアは良いのに、スピード、キャラのせこさが残念。惜しい	☆☆☆
チャンピオンシップ・ロードランナー	芋吉	3	3	3	3	4	5	3	2	4	このあいだ最終50面を自力で解きました。本当におもしろくムズい	☆☆☆☆
	たこぴー	4	4	3	2	4	5	5	4	4	これはファミコンでも出ると思ってた。なかなか手強い50面でした	☆☆☆☆
	KILALA	4	4	4	3	5	5	~5	3	4	アタシにゃむずかしすぎるわサ	☆
フロントライン	芋吉	3	2	3	3	4	3	3	3	4	ビデオゲーム版に比べると、キャラクターに迫力がない	☆☆
	たこぴー	3	2	2	1	4	3	3	2	3	ビデオ版ではバトルゲームの最高傑作ともいわれたが、コケたね	☆☆☆
	KILALA	2	2	1	2	3	3	3	2	3	接近戦に弱いのが腹立たしい　グラフィックはせこい	☆☆
フィールド・コンバット	芋吉	2	2	2	3	3	3	3	2	3	ワケがわからんゲームだ。爽快感に欠けてますよ	☆
	たこぴー	3	3	2	2	5	2	2	2	3	ゲームコンセプトはおもしろいんだけど、このテのは受けない現実	☆☆☆
	たけじゅん	2	2	2	2	2	2	3	3	3	おもしろい要素はあるのだが、生かしきれてない。キャラも魅力不足	☆☆
エレベーターアクション	芋吉	4	3	3	3	3	3	3	3	4	ミュージックがまのび気味。意外とカンタン……じゃない	☆☆☆
	たこぴー	4	3	3	3	3	3	3	3	4	ビデオゲームシリーズでの大ヒット作。ファミコンもよいでき	☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	1	4	2	3	2	3	単調だ、もうひと工夫ほしいところ	☆☆☆

ゲーム名	ライター名	キャラクター	グラフィック	スピード感	サウンド	ゲームデザイン	プレイタイム	裏技・バグ	多人数	オリジナリティ	寸評	お買い得度
サッカー	芋吉	4	3	3	3	3	3	3	3	4	チアガールのグラフィック、美人にしてほしかった!?	☆☆☆
	たこぴー	3	4	2	5	3	4	2	4	3	ノリのいい音楽というのはこのことだよ！　サッカーに忠実	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	4	3	3	4	3	3	4	5	スピード感はもうひとつだが、サッカーとしては楽しめる	☆☆☆☆
ハイパーオリンピック	芋吉	3	4	4	3	3	4	4	4	4	できたら「ハイパーショット付き」をやろう　道具を使わずにね	☆☆☆
	たこぴー	4	5	5	5	5	4	5	5	4	ハイパー大旋風を起こしたおおもと。斬新なアイデアの操作だ	☆☆☆☆
	KILALA	4	4	3	4	4	3	3	4	4	こいつは熱くなれるけど、なんとなくムナシイ感じのゲームですな	☆☆☆
イー・アル・カンフー	芋吉	4	4	4	3	3	3	3	3	3	キャラも多彩。１本あれば話のタネになる！	☆☆☆☆
	たこぴー	4	4	3	4	4	3	3	2	3	ビデオ版ほどスゴくないが、なかなかコンパクトにまとまってる	☆☆☆
	みは	5	5	4	5	4	4	?	4	4	エンディングの１フレーズを聞きたいばかりに、わざと死んだわよ	☆☆☆☆
ちゃっくんぽっぷ	芋吉	4	3	4	4	4	3	3	3	4	ビデオ版そっくりに移植されてるようだけど、なぜか…？	☆☆☆
	たこぴー	5	2	2	2	5	4	5	2	4	キャラクターものの大ヒット作なのだ。個人的好みで、大好きだ!!	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	4	2	3	3	3	3	3	4	ふんいきは良いが、スピード感と操作性のバランスがほしい	☆☆☆
ディグダグ	芋吉	5	3	3	4	4	3	3	3	4	野菜ギライのキミでも、おいしく食べられるベジタブルターゲット	☆☆☆
	たこぴー	5	4	4	4	4	4	5	1	2	ホントにこれはテクニックが多い。豆本シリーズもこれが始め	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	4	3	4	4	3	2	3	4	移植はよくできている	☆☆☆☆
忍者くん	芋吉	4	4	4	4	3	3	3	3	3	昔のお城の屋根はすべりにくい材質で作られてたみたいだね？	☆☆☆
	たこぴー	5	3	3	4	4	3	4	2	3	すべりやすくするとか、もうちょいひとひねりほしかった。残念	☆☆☆
	KILALA	5	5	4	4	5	3	3	3	4	敵キャラはなかなかかしこい。グラフィックもよい	☆☆☆☆
フラッピー	芋吉	4	3	3	3	4	4	3	2	4	パズル＋アクション。敵キャラもカワユイけど、憎たらしい	☆☆☆
	たこぴー	5	3	3	4	4	4	4	4	4	認定証ほしさにがんばったっけ。めちゃテクニックの多いゲーム	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	3	3	4	4	2	4	4	3	かなり考えさせられるから、マニア向けといえるだろう	☆☆☆
けっきょく南極大冒険	芋吉	4	4	4	4	4	3	3	3	4	ＭＳＸ版のほうがおもむきがあった。プロペラはいらんよ	☆☆☆
	たこぴー	4	3	4	4	4	3	4	2	3	ペンギン君のオットットっていうのがいいなあ	☆☆☆
	たけじゅん	4	5	3	3	4	3	2	4	4	内容もいいし、キャラもかわいい。だけど飽きがはやい感じがする	☆☆☆
スペースインベーダー	芋吉	2	3	3	3	5	4	4	3	5	古典！　昔はこの程度のゲームで熱狂したんだよなぁ……	☆☆
	たこぴー	2	2	2	1	2	2	4	2	3	すべての日本のビデオゲームはこれから始まったんだ！	☆☆☆
	KILALA	3	3	2	3	3	3	4	3	4	まぁ記念碑みたいなもの。ビデオ版を知らない世代には〇	☆☆
ギャラガ	芋吉	3	3	4	4	4	4	4	3	3	オリジナルのミュージックも最高!!	☆☆☆
	たこぴー	2	4	5	4	4	4	4	2	3	女の子にも人気のあるのがギャラガ。背景の北斗七星がいいねえ	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	3	4	4	2	2	3	移植がうまかったから、ギャラガのファンには最高の１本	☆☆☆☆
バンゲリングベイ	芋吉	2	4	3	3	4	3	3	4	4	２人でプレイ。マイクを使って「ハドソーン」流行しました	☆☆
	たこぴー	2	5	4	2	4	3	3	2	4	前評判は高かったが、特定のマニアにのみ受けたみたい	☆☆☆
	たけじゅん	2	3	2	2	3	2	2	2	4	見ためはおもしろそうだが、展開がおそいのと操作性の悪いのが難	☆☆☆
バルーンファイト	芋吉	4	4	3	4	4	3	4	4	3	人間同士のバトルゲームって、ほんとうに飽きない	☆☆☆
	たこぴー	3	4	3	4	4	3	2	4	4	ビデオ版だと画面が長～いのに、ファミコン版は残念	☆☆☆☆
	みは	4	4	3	4	3	2	3	3	3	あたしだけでなく、母も大ファンだったのです	
アーバンチャンピオン	芋吉	4	4	3	4	3	2	3	3	3	暴力反対！　だけどゲームだから許す。パトカーこわいよー	☆☆☆
	たこぴー	3	4	2	4	4	2	2	4	3	ケンカをゲームにした最初。3人ぬいたときのファンファーレ最高	☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	2	1	1	2	4	初めてやったときに楽しめるだけ。すぐ飽きてしまう	☆☆
フォーメーションZ	芋吉	4	3	3	3	4	3	3	3	3	オリジナル版が出た当時は、合体変形が流行してたけど……	☆☆☆
	たこぴー	2	3	4	2	4	4	2	2	3	ザナック軍がドット上でうまくまとまっている	☆☆
	KILALA	4	3	4	3	2	3	3	2	3	ゲームはワンパターン。死ぬとFUELが増えるのはおかしい!?	☆☆☆
アイスクライマー	芋吉	4	3	4	5	4	3	3	4	4	２人でやるのもいいけれど、おいてきぼりはやめてけれ	☆☆☆☆
	たこぴー	4	4	4	4	4	4	3	4	3	ポポ＆ナナって名前がいいな。細かいテクがたくさんいるゲームだ	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	4	4	3	4	4	2	4	5	オリジナリティが強いから、新鮮な感じで楽しめる	☆☆☆☆

ゲーム名	ライター名	キャラクター	グラフィック	スピード感	サウンド	ゲームデザイン	プレイタイム	裏技・バグ	多人数	オリジナリティ	寸評	お買い得度
エクセリオン	芋吉	3	3	4	3	4	3	3	3	4	慣性飛行タイプのゲームって少ないけど、これはオモロイ	☆☆☆☆
	たこぴー	2	4	4	2	4	3	4	2	3	飛行感覚の表現が、ビデオ版におとらぬできばえで、キレイだ	☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	3	3	3	2	2	2	移植されて、元のゲームとはかなり変わってしまった、残念	☆☆
ナッツ＆ミルク	芋吉	4	4	3	4	3	2	3	3	2	ロードランナーの別キャラ版じゃないの！　ナッツ＆ミルクだよ	☆☆
	たこぴー	5	5	3	4	4	4	4	4	4	ボクの好みなのです。評価アマイかなあ。買って損のない１本だよ	☆☆☆☆
エキサイトバイク	芋吉	3	4	4	4	4	4	3	4	4	これを「箱庭スーパークロス」と呼んだのはボクです	☆☆☆☆
	たこぴー	4	4	4	3	4	5	4	2	4	バイクものではマッハライダーもあったけど、こっちがよりリアル	☆☆☆☆
	KILALA	4	3	4	4	4	3	4	5	5	なんとなくチャチっぽいけど、クラッシュしたところでは笑える	☆☆☆☆
ゼビウス	芋吉	4	4	4	3	4	4	5	4	5	9229で難易度を上げれば、上達してからでも楽しめます	☆☆☆
	たこぴー	4	4	4	3	5	5	4	2	3	永遠のゼビウス、何もいうことなし。ただ横長なのが残念	☆☆☆☆
	みは	5	5	4	3	5	5	?	4	4	ふと気づくと１回はやってしまう。いまだに極められない、うるうる	☆☆☆☆☆
F１レース	芋吉	2	4	4	4	4	3	3	4	2	あっこれ、アタリのポールポジションでしょ！　あれっ任天堂？	☆☆☆
	たこぴー	4	4	5	3	5	4	4	1	3	スクロールもスピードも文句なし。事故にあうと、あとがハードだ	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	4	3	3	4	2	3	3	エンジン音も良く、かなりの迫力。良くできた作品	☆☆☆☆
デビルワールド	芋吉	3	3	4	3	3	2	3	3	3	スクロールの狭間で押しつぶされるのは、もうゴメンだー！	☆☆
	たこぴー	4	4	3	4	4	4	3	4	4	自分がつぶれたり、食べる音などがえらくリアル。ゲーム内容も◎	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	4	3	2	3	3	パックマンの変形タイプ。悪の大将のしぐさがなかなか	☆☆☆
ロードランナー	芋吉	3	3	4	3	4	5	5	4	4	ファミリーベーシックのユーザーは、オリジナル面のライブラリ可	☆☆☆☆
	たこぴー	4	4	3	3	4	5	3	3	4	パソコン、ビデオ、ファミコンどれでも大人気。１本はほしい	☆☆☆☆
	KILALA	4	4	4	3	5	5	5	3	4	マニア向けという感じもするけど、じっくりやる向きにはおすすめ	☆☆☆☆
パックマン	芋吉	5	3	4	4	4	3	3	3	4	これぞ原点！　ナムコの受付にはこのゲームの走馬灯があったんだ	☆☆☆
	たこぴー	3	4	4	2	3	3	3	2	3	全世界をフィーバーさせた名作。ファミコンパックマンは太り気味	☆☆☆
	KILALA	4	3	2	3	3	3	4	4	3	あまりにもポピュラーになってしまったけど、それだけに奥は深い	☆☆☆
マッピー	芋吉	5	4	4	5	4	3	3	3	4	オリジナルなみの音がほしかった！　でも十分ノレる	☆☆☆☆
	たこぴー	5	4	4	5	4	4	3	2	3	ビデオ版からきれいに移植した１本。あの名曲!?もバッチリ	☆☆☆
	KILALA	5	4	4	5	3	3	3	4	3	サウンドはスゴイが、画面がゴチャついた感がある。	☆☆☆☆
４人打ち麻雀	芋吉	／	3	3	2	2	4	3	1	3	イカサマやってんじゃねーだろーな？　指つめるぞ！	☆☆
	たこぴー	／	3	／	／	4	4	／	5	／	ＶＳ麻雀ではあきたりず４人もね。後おしを忘れない任天堂だ	☆☆☆
	みは	3	4	3	?	3	4		2	3	おとーさんもできる家庭的ゲーム。ときに上り牌がとれないよ！	☆☆☆☆
クルクルランド	芋吉	4	2	3	4	3	2	3	3	3	操作がイマイチつかみにくい。壁にあたってボヨーン	☆☆
	たこぴー	4	3	4	4	4	5	4	4	4	このコンセプトは絶対すごい。説明書にすべての面をのせたのは×	☆☆☆
	たけじゅん	3	4	4	3	4	3	3	4	4	小粒だが、それなりの変わった要素を盛りこんだ気軽なゲーム	☆☆☆
ギャラクシアン	芋吉	5	2	3	3	4	3	4	3	3	編隊３連射で800点！　近ごろのインフレゲームにはないおもむき	☆☆☆
	たこぴー	3	2	4	1	3	2	2	2	3	ポストインベーダーの名をほしいままにしたネ。隠れ音楽もいい！	☆☆
	KILALA	4	4	4	4	3	3	3	3	3	シューティングものがマンネリになったころのゲーム。私はスキ	☆☆☆
ドンキーコング３	芋吉	4	3	3	4	4	3	3	3	4	「ドンコ」も３作目までできるとは、人気シリーズなんだネ	☆☆☆
	たこぴー	4	3	3	4	3	3	1	2	3	音質だけはビデオゲームにすごく近い。それで買って、だまされた	☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	2	2	2	2	2	3	ドンキーコングシリーズの中では最低、くふうがたりなかった	☆☆
ホーガンズアレイ	たこぴー	4	3	3	1	3	2	1	4	4	遠くだとあたり判定がメチャクチャ。でかいキャラでカバーしてる	☆☆
	みは	2	4	3	3	3	3	?	4	3	保険のオッサンをすぐ悪人とまちがえて撃ってしまう。安らかに	☆☆☆の上
ダックハント	たこぴー	5	4	3	1	4	2	1	4	5	光線銃シリーズでのピカ一ソフト。とくにクレーなんて最高の一言	☆☆☆☆
	たけじゅん	4	5	4	4	4	3	2	4	5	グラフィックもきれいで迫力もある。持っていてソンはない	☆☆☆☆
ワイルドガンマン	たこぴー	4	3	3	1	3	2	1	4	4	最接近で撃っても0.1が出にくいのはなぜ？　反射神経鋭い人用	☆☆
	たけじゅん	4	5	4	4	4	3	2	4	5	迫力あり。早うち合戦などは本格的	☆☆☆☆
	みは	2	4	3	3	3	3	?	4	2	ゲームの草分け。ノスタルジーにひたりましょ。セーノッ、ヒタヒタ	☆☆☆

ゲーム名	ライター名	キーレスポンス	グラフィック	スピード感	サウンド	ゲームデザイン	プレイタイム	裏技・バグ	多人数	オリジナリティ	寸評	お買い得度
ゴルフ	芋吉	3	4	4	3	4	5	3	5	3	2人のマッチプレイが最高！　戦略メモを作ろう	☆☆☆
	たこぴー	4	3	3	1	3	3	1	2	3	ビデオ版ではノリのいいミュージックがあった。こっちにも移して	☆☆☆
	たけじゅん	3	4	4	2	4	4	2	4	3	ゲームのテンポもよく楽しめる。操作のコツをつかむのがたいへん	☆☆☆☆
ピンボール	芋吉	3	3	2	3	2	2	3	2	3	ピンボールとしては全体的にトロすぎますなあ	☆
	たこぴー	[illegible]	4	3	1	4	5	1	2	3	消えるフリッパーなんて、コンピュータピンボールならではのもの	☆☆☆☆
	KILALA	3	2	4	2	3	4	2	3	4	ファミコンの中では少数派の、偶然性が左右するゲーム	☆☆☆☆
テニス	芋吉	3	4	5	4	4	5	3	5	3	レベル5のダブルスで完全勝利はムズい！　2人でやろう	☆☆☆☆
	たこぴー	4	3	3	1	3	3	1	4	3	平面でVSプレイできるかナなんて思ってたのに、なかなかのでき!!	☆☆☆
	みは	3	4	3	3	4	4	?	5	3	キャラの動きがユニーク。大勢でワイワイやれるし一般的なのが○	☆☆☆☆
ベースボール	芋吉	3	4	4	3	3	3	3	3	3	ホームランにはコツがある、三振にもコツがある。それがわかれば	☆☆☆
	たこぴー	3	3	3	1	3	3	1	4	3	持ち点式なので、すばやいテクニックとゲーム展開を必要とする	☆☆☆
	KILALA	3	4	4	3	4	5	4	4	3	実際にはできそうもないプレイが可能なのも楽しい	☆☆☆☆
ポパイの英語遊び	たこぴー	5	3	／	／	4	3	／	4	4	単語集めなんかよくできてるなんて思ったけど……	☆☆☆
ドンキーコングJr.の算数遊び	たこぴー	5	3	／	／	4	3	／	4	4	けっきょくはじぶんで計算してJr.を動かすんだよ、なんかメンドい	☆☆
	KILALA	4	4	3	4	4	2	3	2	4	いまどき、やる人いるのかねえ？	☆
五目ならべ	たこぴー	／	3	／	／	3	3	／	4	／	バックミュージックがあればいいのに	☆☆☆
麻雀	芋吉	／	2	3	2	2	4	3	1	3	ファミコンの麻雀てイカサマばかりやるなあ	☆☆
	たこぴー	／	3	／	／	3	3	／	4	／	絶対に出ると思っていた。おとーさんも子供も今じゃ大好きだもの	☆☆☆
	みは	2	2	3	3	3	3	?	2	3	ポーズ押すと、 Coffee break ってコーヒーの絵がでるんだぞ――	☆☆
マリオブラザーズ	芋吉	4	4	4	4	4	4	4	5	4	バトルモードの原点ここにあり！　うちの弟に勝てない……	☆☆☆☆
	たこぴー	5	4	3	4	5	5	4	4	4	老若男女を問わず人気の高いゲーム。殺しあいもこれがはじめて？	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	4	3	2	3	4	移植もよくできている。ルールも変わっていて、バトルモードも○	☆☆☆
ポパイ	芋吉	4	3	4	4	4	3	3	3	4	BGのスクロールで画面を揺らすとは、芸がこまかいゲーム	☆☆☆
	たこぴー	5	4	3	4	4	5	3	2	4	ビデオだと3面クリアでポパイの顔が大きく出るんだけど……	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	4	3	3	3	3	3	3	3	これといった特徴はないが、初期のものとしてはまあまあ	☆☆☆
ドンキーコングJr.	芋吉	4	3	3	4	4	3	3	3	4	この当時、マリオは悪役だった!?　なかなか興味深いね	☆☆☆
	たこぴー	5	3	3	4	4	5	2	2	4	このころの任天堂はスゴイ、第1弾に続き、逆転でJr.を出すとはネ	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	3	3	2	2	3	3	キャラクターはかわいいが、光るところのない平凡な作	☆☆☆
ドンキーコング	芋吉	4	3	3	4	4	3	3	3	4	ロードランナーのひいおじいさん!?　今プレイしても味がある	☆☆☆
	たこぴー	5	3	3	4	4	5	1	2	4	タルを越した時の澄んだ音や、コロンとした音質がボクらを誘った	☆☆☆☆
	たけじゅん	3	3	3	2	3	2	2	3	3	昔はよくできてるなあと思ったが、今のゲームと比べると…	☆☆☆

特集2

待ってられない！ファミコン&セガ

第1特集に、真っ向から対抗するテレホビー。新作がアツイね！

キャッスルエクセレント

ファミリーコンピュータ　アスキー

メルヘンチックアクション&パズル。これがキャッスルエクセレントだ。パソコンの、ほとんどの機種で発売され、好評を得ている"ザ・キャッスル"のファミコン版。"キャッスル・エクセレント"とは、名前が同じでも別物だから、間違えないように。

ストーリー構成は、ザ・キャッスルとまったく同じ。魔王メフィストに捕らわれたマルガリータを、キミが100の部屋の中から救いだすというものだ。各部屋のドアは、同じ色のカギでしか開けられないから、全面クリアしたときには、ムダなカギは残ってないっていうことだ。ただ、容量の関係で、多少の変更があるかもネ。（画面写真はPC－88用のものです）

⬆右上のマップを見ながら上手に進まないとネ！

⬆さあ、ゴールはもうすぐだ。気をゆるめないように。

⬆フェアリーは必ず集めなければ、後で泣くことになる。

⬆金貨も多いけど、障害物がやたらとあるなあ。

コスモジェネシス

ファミリーコンピュータ　アスキー

このゲームは、人類の運命をコスモジェネシス号に託し、高度な文明を持つ宇宙人にいどんでいくという、シューティングゲームだ。

しかし純・シューティングと違うのは、フライトシミュレーション感覚にあふれているところだ。ファミコンでは数少ないニュータイプで、コックピットのディスプレイ上で、せまりくる敵を3D感覚で撃つのだ。

また画面を、メインからインフォメーションモードに切り替えると、自機のダメージやマップを見ることができるんだゾ。

コンピュータからの指示や情報を、的確に処理し、リアルにせまる敵を全滅させろ。

気分はもう、映画の主人公ってかんじだね。

⬇コックピットの迫力十分の画面。今だ！撃て！

⬆シンプルは一番。タイトルロゴは、いいセンスだ。

⬆自機のダメージがわかる、インフォメーションモード。

ソロモンの鍵

ファミリーコンピュータ　テクモ

魔法使いダーナを操り、ソロモン王の残した、魔法書「ソロモンの鍵」を求め地下迷宮を捜し歩くアクションパズルゲーム。ラウンド数は50面で、各固定画面となっている。

このゲームは、Aボタンで石を出したり消したりして移動する。Bボタンで魔法の薬をとれば、ファイヤーボールを撃てる。自分でコースを作りながらカギをとって、扉に入っていくんだ。パズルゲームの醍醐味を味わえること間違いなし。（発売日、価格は未定です）

⬆カギをとってドアまで行けばクリアだが……。

⬆さあ、自分で通る道を作っていくのだ。隠れキャラも500種あるゾ。

⬆これがタイトル画面！イメージピッタリだ。（写真は業務用です）

マイティ・ボンジャック

ファミリーコンピュータ　テクモ　文／桃色太郎

3ヵ月連続登場!!今月は付録の白地図もついているゾ!!

完成度と質の高さはピカイチ

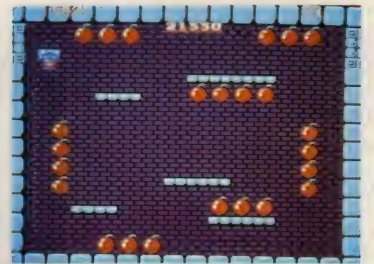
先月号と先々月号でチョコッと紹介したから、おおよそのゲーム内容はわかっているはずだ。そこで今回は、敵と味方のキャラについてもう少し詳しく紹介してみることにした。

というのも、マイティ・ボンジャックを攻略するためには、敵キャラの動き、味方キャラの効能や効力などを完全に知りつくさなければいけないからだ。それと、先月号で公開した第1、2エリアにひき続き、第3、4エリアのマップも参考にすると、さらにボンジャックをきわめられるというワケだ。

本題に入る前にチョット一言。ビデオゲームのボンジャックを基本的なコンセプトにしてマイティ・ボンジャックが誕生したのは誰でも知ってるよね。ところが、ビデオゲーム版で残っているのは、各エリアをつなぐ王家の部屋（ボーナスステージ）と主人公ボンジャックぐらいなもので、マイティ・ボンジャックはオリジナル版として完成度が高い。すなわち、マリオとスーパーマリオほどの内容的な開きがあると思ってもらえばよい。

⬆これがウワサのマイティコインだ。絶対ものにしよう。

敵キャラの動きを覚えよう

ピラミッド最上部から脱出するまでに16エリアをクリアする。そこで、各エリアに住みついた敵キャラの種類（先月号参照）とその動きなどを紹介しよう。

●ミイラ
どのエリアでも敵キャラはミイラの形で出てくる。というのも時間がたつと変幻自在、6種類の変身パターン能力があるからだ。その6種類とは……。

①ゲジ将軍　しつこい動きでボンジャックにまとわりつく。スピードは速くも遅くもない。

②ガーメイド　ゆっくり動いたかと思いきや、急に加速したり不気味な動きのパターンを持つ。

③ドクロン　顔は不気味だけど動きは遅く、空中にフワリフワリ浮いている。

④ホルス　羽はあるけど、あまり空中を飛ぶこともなく、地上を素直に動くタイプ。

⑤デス・ファ　ボンジャックの動きに合わせて追いかけてくる。

⑥ハネゾー　名のとおり、ジャンプしながら近づいてくる。動きは単純である。

以上がおもな登場キャラだけど、変身パターンは必ずしも一定でない、てな具合にキャラは①～⑥まで自在に変わる。ほとんどの敵キャラが、ボンジャックめがけておそいかかってくる。まるで、追跡してくるミサイルのようだ。十分ひきつけてから逃げるか、マイティパワーを使おう。ただ、せまい空間でひきつけすぎると、逃げ場所がなくなってしまうから注意しないといけない。

敵キャラ以外にも、ドレイ部屋には、ジャックの兄が捕らわれて、「HELP」といっているし、隠れキャラでドレイが出てくる場合もある。このキャラたちを救いだすと、高得点をとることができるんだ。

部屋の位置や箱の位置を、しっかりおぼえておこう。敵の動きと、隠れキャラ位置をおぼえれば、高得点&クリアは楽になるはずだネ。

⬆第1エリアと2エリアをつなぐ王家の部屋。

⬆スフィンクスを取ったら、左の入口から"隠し部屋"へ入ろう。

⬇第2エリアと3エリアをつなぐ王家の部屋。

ラウンド4

王家の部屋

隠し部屋

待ってられない!
ファミコン&セガ

パワーアップは3段階

ボンジャックの楽しみの1つにパワーアップがある。これは、各エリアにちりばめられた宝の箱に入っているマイティコインを集め、Bボタンを押した回数で3段階までパワーアップができる。ちなみにその3つとは

●マイティパワー1(ブルー)

宝の箱は赤とオレンジの2種があり、オレンジの箱はパワーアップしないと開けられないのだ。

●マイティパワー2(オレンジ)

赤、オレンジの宝箱を横から触れるだけで開けられる(ただし、上から乗るといつものとおりで、ジャンプしないと開かない)。

●マイティパワー3(グリーン)

画面上の敵キャラを一瞬にして金貨に変えられる。ワンサと群がってくる敵キャラを十分に引きつけて使うと効果的だ。この効力はパワーボール(宝箱からでてくる)を取ったときも同じく作用する。マイティパワーの効力は時間がたつと解除されるのとは違って、Aボタンを押した回数(20、10、5回)を、3段階の順を追ってパワーダウンする。ボンジャックの体の色が変わるのでひと目でわかるはずだ。だから、パワーアップした後は、空中で上下左右の動き(Aボタンを連続してたたく)はつつしむべきだ。もったいないぜ。

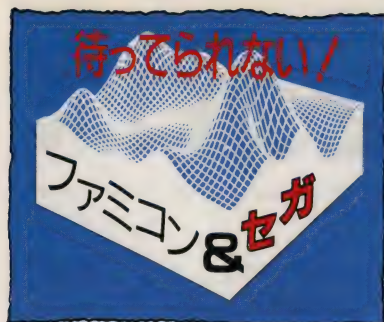
さらに、マイティコインを欲ばって取るとキミは拷問部屋送りだ(迷いこむこともある)。50回ジャンプしないと、決して脱出できない厳しいオシオキの刑で、十分に苦しみを味わおう。

ボンジャックの楽しみのいくつかに"見えなかったものが姿を現す"感動がある。たとえば宝箱は壁にいくつも埋めこまれていて、その上をジャンプしないとでてこない(スーパーマリオと似ている)。

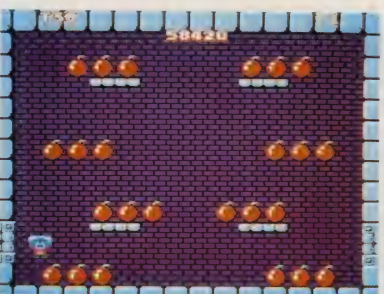
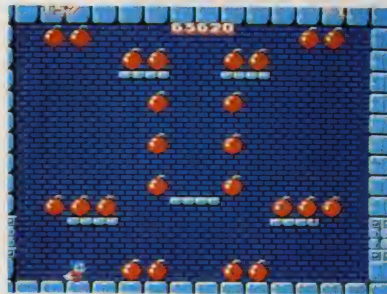
それに、マップをつけていかないと、自分の現在地がわからなくなることがあるかも知れない。

キミも、どんどんチャレンジして付録のマップに書きこんでいって、マイティ・ボンジャックを征服してほしい!!

⬆前には宝箱がたくさん。後ろはホルスがたくさん。ド〜〜〜スル?

⬆第3エリアと4エリアをつなぐ王家の部屋。

⬆宝箱はあるのに取れない。あたりをジャンプして入口をさがそう。

⬆炎にかこまれた壁に、埋まっているドレイを救出しよう。高得点だ。

⬆ここはエリアのスタート地点。ドンドン上へ登っていこう。

⬆第4エリアと5エリアをつなぐ王家の部屋。

ゲームデザイナー・レビュー

某社のU氏(もちろん仮名である。仮名でなきゃあ、こんな企画ができるわけない!)はゲームデザイナーである。

代表作は、ボンジャックとか、スターフォースなどである。今は、デザイナーとしてよりプロデューサーとして活躍している今日この頃である。で、この『マイティ・ボンジャック』とか、前号で紹介した『ソロモンの鍵』は、彼のプロデュース作品なのだ。

しかし、彼のゲームには必ずといっていいほど"ひっかけ"が入ってる。たとえばゴーモン部屋とか、対マニア面とか。初心者では、たちうちできないのだ。ちなみに彼の趣味はマニアいじめだった。

文/SHOTAN・I

ラウンド3

王家の部屋

ドレイ部屋

セクロス

ファミリーコンピュータ　日本物産

文／板西英二

敵の攻撃をかわし、味方を救出する、究極のバイクチェイスだ。

体当たりで敵を蹴散らせ

ここは惑星コルラ。平和主義のペトラ人に対して突如、凶悪なバスラ族が戦いをいどみ、ほとんどのペトラ人を捕虜としてしまった。

そこで開発されたのが、救助用小型ホバーリングバイク「ギルギットペトラ」なのだ。このギルギットを操縦して、助けを求めているペトラ人を救出し、敵のバスラ族を撃破しなければならないのだ。

この『セクロス』は、今までのアクションゲームとは毛色の違ったゲームに仕上がっているんだ。ビーム砲で敵バイクを破壊するだけでなく、体当たりをして敵バイクを壁へ、障害物へと激突させることもできるんだ。

もちろん、敵も黙って殺られているばかりじゃない。幅よせ、体当たりで「ギルギットペトラ」を潰しにかかってくるぞ。しかも手を振って助けを求める味方を、救出することも忘れちゃいけない。バイクアクションのスタートだ。

↑デザイン的に見てもカッコイイ、セクロスのタイトルロゴ。

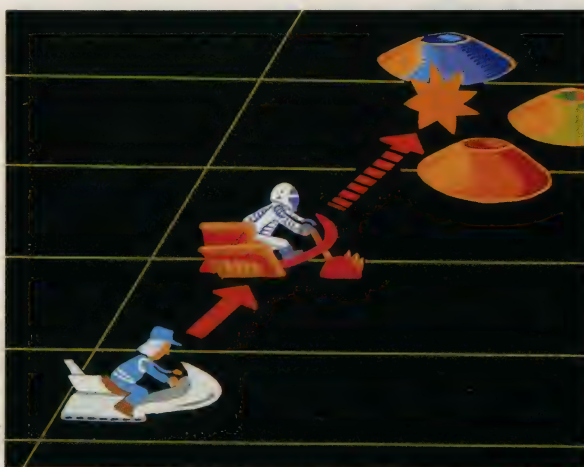
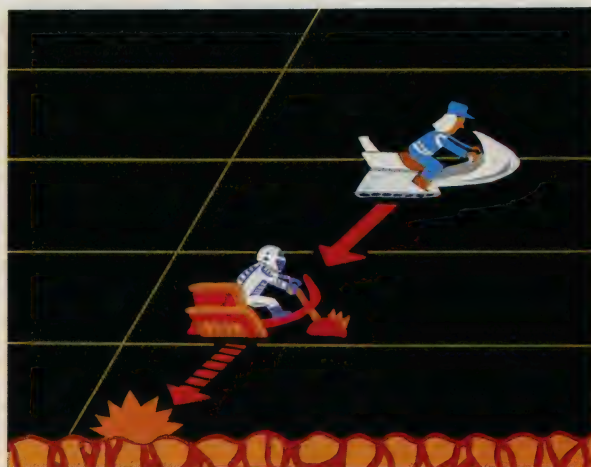
↑赤バイクと壁の間にいるのは危険。障害物を回避し、中央突破せよ。

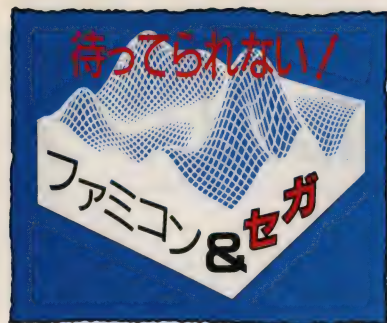
大迫力のバイクチェイス

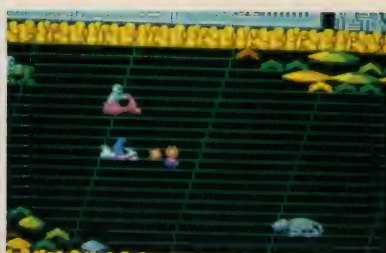
バイクチェイスゾーン、スリップゾーン、砲台ゾーン、恐竜タンクゾーンという4シーンに分かれているが、どのシーンもなかなか凝った作りになっている。とくにバイクチェイスゾーンでの敵バイクに対する体当たりはド迫力だ!! コース全体を縦横無尽に走りまわると、気分はもう『スターウォーズジェダイの復讐』なんだ。ただし赤い敵バイクは強くて、かんたんには弾き飛ばすことはできない。下手すると、こちらが体当たりを喰って障害物に激突することになるかも。ここに注意すれば、ビーム砲と華麗な✚ボタンさばきで、全滅させることができるはずだ。

バイクチェイスゾーンにも救助を待つペトラ人が何人かいるから、必ず助けるようにしよう。ゾーンをクリアしたとき、ボーナス得点として加算されるので忘れないように。

ギルギットで触れるだけで収容できるからネ。(編)の中には「アッ、人間をひき殺している!!」なんてことを言う、アブナイ人もいるけど、キミたちもこんな大人にだけは、ならないように!

ギルギットは、高度な科学力で造られた小型バイクといえども、エネルギーがなくなればただの金属の塊だ。ペトラ人を救出すると、その重みのためかエネルギーの減る量が多くなる。でもコース上に、エネ

↑赤色の敵バイクは、強いので油断禁物!! 障害物に激突させよう。ただし、深追いは自滅のもと。

↑基本ワザの体当たりを身につけておかなければ、恐竜タンクゾーンまで到達できないぞ。

ケノバーム（巨大植物）	ボッジフ（C級エネルギー砲台）	エネルギーパック	ペトラ人	バスラ・バイク（色違いもあり）	ギルギットペトラ（プレイヤー）
ピルプル星人（恐竜化石にひそんでいる）	恐竜化石	ウォーミーストン（岩石砲台）	アプトン（植物砲台）	レーダーブイ（管理レーダー）	シャーキング（敵観測用小基地）

ルギーパックが落ちているので、マメに補給すれば安心だ。

⬆星は、ビームを連射にしてくれる重要な隠れキャラクターだぜ。

⬆恐竜化石を破壊すると出てくるピルプル星人は、ボーナスキャラだ。

待ってられない！
ファミコン&セガ

隠れキャラの星だけは回収しよう！

アクションゲームでは必需品となってしまった隠れキャラも、もちろんあるよ。敵砲台を破壊するのに必要な、〝ビーム連射〟を可能にするキャラ、これが緑色の木（ケノバーム）に潜んでいるんだ。ケノバームを2発撃つと、変色して、さらに星が出てくる。この星をギルギットに収容すれば、ビームが連射になるんだ。この連射機能は、ぜひともほしいアイテムだ。

これで、恐竜化石に隠れているピルプル星人を連射で倒すと、3000点から5000点のボーナスが獲得できるはずだ。

この連射機能がないと、スリップゾーン以降に出てくる地上物との戦闘が苦しくなるゾ。レーダーブイにも星が隠れているからチェックだ。

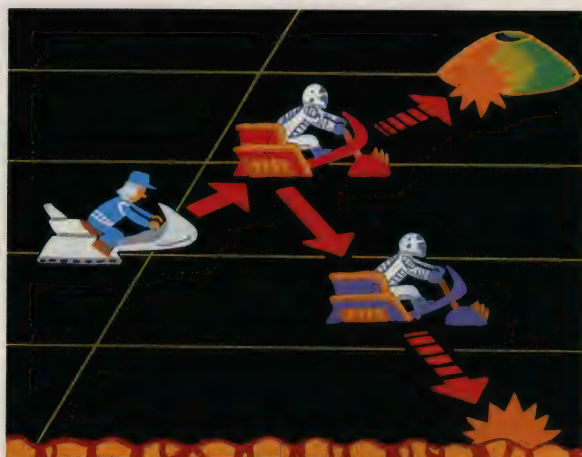
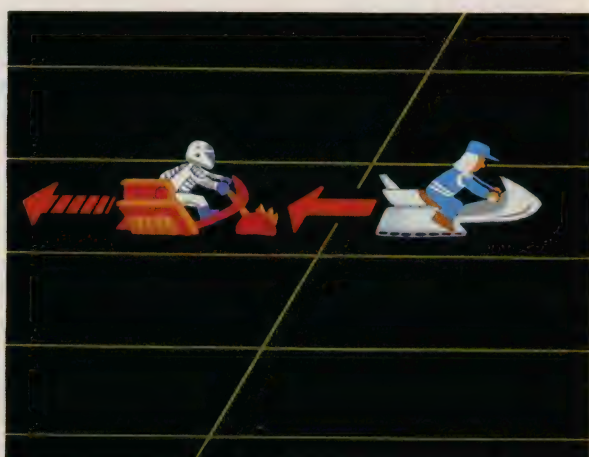
その他にも、ビーム砲を撃ち続けると、ペトラ人の遺品（時計やブーツ等）の隠れキャラが出現し、回収すると大量ボーナスになる。

ただし、これはいつも出現するとは限らないから、ボーナスに目がくらんで残骸に激突……、なんてことにならないように！

スリップゾーンや砲台ゾーンは、初心者マークだとナカナカ操作が難しいゾ。

最終ゾーンへ行きたい人は、隠れキャラ等は無視して、連射のキャラだけ取って突っ走ろうぜ。

⬆ビーム砲台ガビアムは、単発式なので怖くない。

⬆キノコの化け物、メラメシュラは、連射ビームで一掃しよう。

⬆紫色のバイクを先に狙うと、赤色バイクの体当たりを喰う可能性が大だ。この場合は、赤→紫の順で。

⬆逆追突という裏ワザ。うまい具合に画面外へ押しやると、画面右端から出現してくるのだ。そこを撃とう。

君は恐竜戦車軍団を倒せるか？

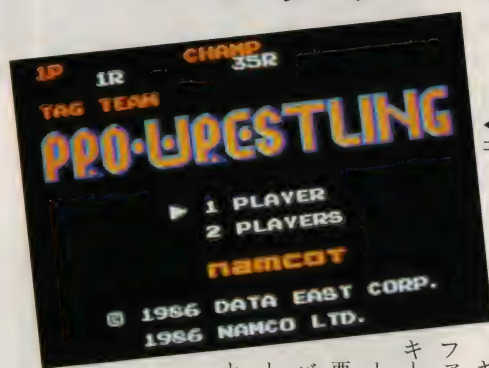
♬セブン、セブン、セブン……思わず、ウルトラセブンの主題歌を歌い出してしまう恐竜戦車ゾーンだ。TVでは、案外あっさりとウルトラセブンに倒されてしまった恐竜戦車なんだけど、このゾーンに登場するバルタンクは、非常に強い。しかも1台だけじゃないからたまらない。火炎弾は吐くし、ビームを16発浴びせても、本体だけ爆発して頭部が飛んでくる。もう無茶苦茶！　BEEPER諸君の腕で、このシーンをクリアしてほしい。

『セクロス』は、バイク同士の体当たり、障害物からの回避など、今までのシューティングゲームとは、ひと味違った構成の、新鮮味あふれるアクションゲームにできあがっているんだ。移植版ではあるが、今までのファミコンソフトにないスピード感、ゲームバランスで、新分野のアクションゲームになるんじゃないかな!?

⬇赤色バイクに体当たりすると、その反動で紫色バイクに当たり、両者とも血祭りにあげられる。

タッグチームプロレスリング

ファミリーコンピュータ ©(株)ナムコ 文／桃色太郎
©データイースト(株)

タッグマッチでエキサイト！ 出るか必殺サソリがため！

◀タイトル画面に、思わず「長州コール」なんかしたくなる。

プロレスはまさにドラマチック

現代のプロレスは、力強い動きと華麗なテクニック、そしてダイナミックな大技で、観客を魅了する。柔道、空手、ボクシングなど、あらゆる格闘技の技を取り入れ、その破壊力はすさまじい。

しかも、プロレスには、他の格闘技にはない、ドラマチックなストーリー展開という魅力がある。めまぐるしく形勢が変わり、一発大逆転フォールなんてこともある。こんなところが、プロレスの一番おもしろいところで、キングオブスポーツと言われるゆえんだ。100キロ以上の大男たちが、ときにはこぶしを突きあげて雄叫びをあげ、ときには情けない表情で血を流す。

そんな意外性をもったドラマを、今回はナムコがゲームにした。名づけて"タッグチームプロレスリング"だ。

キミは、リッキーファイターズ（リッキーとウルトラマシーン）をひきいて、悪役のストロングバッド（ウォーリーとマスクロス）と闘い、スーパーチャンピオンをめざすのだ。

レスラーは4人ともどこかで見たようなキャラクターで、個性的な得意技など、プロレスファンにはうれしい作りになっている。

前置きはこれくらいにして、さっそく試合開始といってみよう！

めざせスーパーチャンピオン

まず、その名がしめすとおり試合はタッグマッチで行われる。コンピュータとの対戦でキミが操るのは、リッキーファイターズのほうだ。友だちと対戦するときは、2プレイヤー側がストロングバッドになる。

✚ボタンでリング上を動きまわり、Aボタンでパンチや技をしかける。相手をフォールするのも、Aボタンだ。Bボタンは、ワザの選択（後で説明）やタッチに使う。

タッグマッチ戦は全部で35回戦あって、

3回勝つと……日本チャンピオン
8回勝つと……ヨーロッパチャンピオン
15回勝つと……アメリカチャンピオン
25回勝つと……世界チャンピオン
35回勝つと……スーパーチャンピオン

と、昇進していくのだ。

各チャンピオン戦では、特別なマット（☆のマークがプリントされている）が用意されていて、興奮は最高潮だ（ただし、2人プレイの場合は、昇進がないため、チャンピオン戦もなし）。

▲ボディが赤くなると、敵の動きとパワーは倍になる。要注意！

▲場外でバックドロップをしかけたが、無念の両者リングアウト。

▲プロレス技の原点といわれるボディスラムで攻撃開始だ。

▲敵の顔面にみごとにヒット。打点の高いドロップキック。

▲敵をロープにふって、体力まかせのボディアタックもよい。

▲人間ハレーすい星!? いや、フライングヘッドバットだ。

▲相手の後頭部をマットにたたきつける殺人技バックドロップ。

▲アメリカの一部で禁じ技となっているブレーンバスター。

▲バックブリーカーを決めたが、背後に敵の影が……。

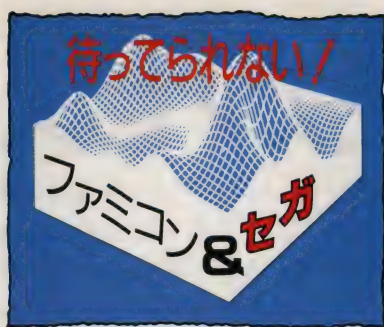
▲これは苦しい。首をつかんでつりあげるネックハンギングだ。

▲マスクロスは、猪木ばりのエンズイギリを見せる。

▲ウエスタンラリアート。ハンセンはこの技で相手の首を折った。

▲これがうわさのサソリがため。強力な痛め技だ。

待ってられない!
ファミコン&セガ

これが必殺テクニックだ!!

回数	リッキー	ウルトラマシーン	ウォーリー	マスクロス
0	ボディアタック	ドロップキック	ボディスラム	ボディスラム
1	ドロップキック	ボディスラム	ボディアタック	ドロップキック
2	ボディスラム	ネックハンギング	ドロップキック	ボディアタック
3	バックドロップ	フライングヘッドバット	バックドロップ	フライングヘッドバット
4	フライングヘッドバット	バックブリーカー	フライングヘッドバット	バックドロップ
5	バックブリーカー	ボディアタック	ネックハンギング	ネックハンギング
6	ネックハンギング	バックドロップ	バックブリーカー	バックブリーカー
7	サソリがため	ブレーンバスター	ウエスタンラリアート	エンズイギリ

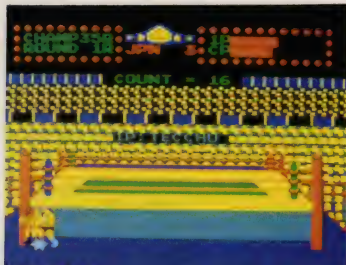
★7回目が必殺技だが、相手によっては6回目と同じ技になってしまう。

★場外では、キャラクターに関係なく、0～3回がボディスラム、4～6回がバックドロップ、7回で鉄柱攻撃ができる。

ルールは、プロレスを観たことのある人なら誰でもわかる。フォールして3カウントを取るか、相手を20カウントのリングアウトにすれば、キミの勝ちだ。アツくなって場外戦をやりすぎると、両者リングアウトになるので注意しよう。引き分けでもゲームオーバーになってしまうからね。

さて、いよいよお待ちかねの技の解説といってみよう。

技には、4人のレスラーが共通して使えるものと、各レスラー独自の必殺技とがある。

共通技には、

1 ボディスラム
2 ドロップキック
3 ボディアタック
4 バックドロップ
5 ネックハンギング
6 バックブリーカー
7 フライングヘッドバット
8 鉄柱攻撃（場外のみ）

の計8種がある。

必殺技は

1 サソリがため（リッキー）
2 ブレーンバスター（ウルトラマシーン）
3 ウエスタンラリアート（ウォーリー）
4 エンズイギリ（マスクロス）

となっている。

それでは、これらの技のかけ方を説明しよう。

まずAボタンでパンチをヒットさせると、"ATTACK"サインが3秒間出る。その間にBボタンで技を選択（押した回数で技の種類が決まる）して、またAボタンを押すと、技が出せるのだ。

Bボタンを押した回数と技の関係は、右上の表のとおりキャラクターによって違う。また、必殺技はかけられる相手が決まっていて、いつでも自由に使いこなせるわけではない。かけられる相手とは? それはキミ自身で探してほしい。

リング上の攻防もやりがいがあるけど、場外乱闘もプロレスの見せ場の1つだ。

▲両者リング外に転落。オッ? なんとゴングが登場。

▲場外乱闘の花形、鉄柱攻撃。流血しないのがなぜかさびしい。

▲ゴングを持つのは早い者勝ち。一瞬のおくれが負けにつながる。

試合中にリングから落ちると、画面の角度が変わり、場外戦の開始だ。ここでも、リング上と同じ操作で技をしかけてほしい。ただし、このとき使える技の種類はかなり限られている。これも、表の下のところに書いておいたので、参考にしてくれ。

これだけだと、場外乱闘としては、少し物足りないと思う人もいるだろう。ところが、まだきわめつけがあるのだ。それは、プロレスファン必見の凶器攻撃だ。

試合開始に使うゴングがその凶器なんだけど、こいつで相手の頭を殴ると、試合は最高にヒートアップする。

ただし、このゴングは、相手と同時に場外に落ちたときしか出現しない（写真参照）。だから、凶器攻撃をしたいときは、落ちるタイミングを考えなくてはならない。

オッ? とちゅうで乱入してきたぞ

画面右上のパワーメーターが各レスラーのスタミナを示している。大技を決めればスタミナを奪うことができるし、小技では、あまりダメージを与えられない。より多く技を決めたほうが、当然有利なので、いかに相手よりすばやくパンチをヒットさせるかが、勝敗のポイントになってくる。

笑ってしまうのは、ネックハンギングなどのギブアップを狙う技をかけると、相手側のもう1人が助けに入ることだ。

タッグマッチならではの展開だが、もちろんキミのほうだって、仲間を助けに入ることができる。味方が苦しんでいたら、すかさずAボタンを押そうね。

というわけで、それなりにエキサイトしたんだけど、不満も残った。これで、コーナーに相手をひっぱりこんで痛めつけるとか、ツープラトン（2人同時）攻撃とかができたら、タッグマッチの魅力をもっと再現できたと思う。

でも、書いたこと以外に細かい味つけもされてるので、ときどきニヤリとさせられるよ。

▲やったぜカウント3!! 観衆の熱狂で館内は興奮のるつぼ。

▼ヨーロッパチャンピオンに昇進した。でも、まだまだ先は長い。

忍者プリンセス

セガ・全機種対応　セガ・エンタープライゼス　文／桃色太郎

くるみプリンセスは城を取り戻せるか？　新作も見のがさずにね!!

おまたせ！　マップの大公開!!

先月号で紹介した忍者プリンセスに、今回は内容をさらにグレードアップして迫ってみよう。というのも、マップを大公開するからだ。最終シーン（13シーンの地下室）を除く全エリアを徹底研究、その傾向と対策に焦点をしぼろうというわけ。

先月号を読んでいない人のためにかんたんに説明しておく。

占領された城を奪いかえすために忍者プリンセスは〝ぷうま忍群〟たちへ戦いをいどむ、というのがストーリー。

武器は手裏剣と隠れミノの術だけ。あとは、ぷうま忍群が持っている黄色の巻物を奪う。手持ちの手裏剣は、風車手裏剣に早がわり。一度にたくさんの敵忍者を倒せるスゴイ物だ。

ここでマップをかんたんに解説してみよう。

まず、比較的難度が高いのは、2、5、8、10シーン。とくに第5シーンは、忍犬（忍者が犬に変身している）を除くすべての忍者たちがプリンセスを狙い撃つ。

ユニークなのは第7、9シーン（堀の石垣）。

ここは急斜面の石垣を登りながら敵忍者とやりあうので、やられたときは一直線に急降下、堀の水が待っている。

第6シーンはライトブルー忍者が大活躍。

プリンセスをとりまき、扇風機のようにまわって手裏剣攻めだ。

シーン2

①ピンク忍者が屋根上にひそんでいる。
②黒忍者3人衆がいる。
③黒忍者2人と灰忍者2人の一斉攻撃。
④青忍者が石に化けている。
⑤お地蔵さま。
⑥赤の巻物（寒天城秘伝書）。
⑦ライトブルー忍者が黄色の巻き物を持っている。
⑧ピンク忍者が屋根上に。さらにこの家をとりまくようにして緑忍者、灰忍者がいるゾ。

シーン3

①～⑤この各ポイントで忍犬の群れが襲ってくる。ちなみに①～②は4匹ずつ、③～⑤は5匹で、第3の忍犬群の一番左の忍犬が黄色の巻物（風車手裏剣）を持っている。

シーン1

①緑忍者4人衆。
②このあたりにいる灰忍者が黄色の巻物（風車手裏剣）を持っている。
③石の陰に黒忍者の3人衆が。動きが速くて直線的だ。
④青忍者が2つの黒い石に化けている。近づいたり、通り過ぎると出現する。ちなみに左の石に化けている青忍者が赤い巻物を持っている。
⑤お地蔵さま。

←シーン5

①足軽の3人衆。
②③ピンク忍者が各1人屋根裏にひそんでいる。通り過ぎると出現する。
④青忍者が穴を掘ったりして姿を隠す。
⑤赤忍者の1人が黄色の巻物（風車手裏剣）を持っている。
⑥ピンク忍者が姿を隠してひそんでいる。
⑦青忍者が穴に身を隠す。
⑧2人のピンク忍者が姿を隠してひそんでいる。
⑨3人の灰忍者にかこまれて透明忍者出現。

シーン4

①このあたりに出現する灰忍者が黄色の巻物(風車手裏剣)を持っている。

⬇シーン6

①緑忍者6人衆が出現する。
②お地蔵さま。
③お地蔵さま。
④3人のライトブルー忍者の来襲。
⑤灰忍者が黄色い巻物（風車手裏剣）を持っている。
⑥3人のライトブルー忍者が出現する。
⑦緑忍者がたくさん出現する。
⑧お地蔵さま。
⑨赤の巻物（寒天城秘伝書）。
⑩2人のライトブルー忍者と透明忍者が1人。
⑪足軽が5人とにんにくが同時に出現。

⬆第8シーンで足軽6人衆の攻撃だ。スピードがさすがに速い。

意表をつくぷうま忍群の攻撃にはまったく頭がいたくなるぜ。ということで忍プリで一番重要な秘伝書の秘密にせまろう。

第3の秘伝書を取る秘密とは!?

敵忍者とボスの種類や性格は先月号で詳しく紹介した。それに最終シーン（地下室）へ入るために、5つの寒天城秘伝書を手に入れなければならないことも知ってるよね。気になるのは隠された寒天城秘伝書の位置だ。それぞれ1、2、4、6、9シーン（マップ参照）で手に入れることができる。ただし、4シーンでの秘伝書はいつもでてくるわけじゃない。つまり、ある条件を満たさないと絶対ものにできないことになっている。ここでそのしくみのすべては教えられないけど、ヒントを与えてあげよう。

まず、その1つ前の第3シーンに注目。第3の忍犬群では必ず黄色の巻物（風車手裏剣でパワーアップ）を取ろう。風車手裏剣は貫通能力（1発で複数の敵を倒せる）があるから、この機能をフルに活

⬆10シーン11。これだけ黒忍者がでてくるとビックリ!

シーン8

①黒忍者3人衆の出現。
②4人の灰忍者が来襲する。
③お地蔵さま。
④足軽6人衆。ちなみに一番左の足軽が黄色の巻物（風車手裏剣）を持っている。
⑤とりかこむようにして6人の足軽が襲ってくる。
⑥ピンク忍者が黄色の巻物（風車手裏剣）を持っている。
⑦黒忍者3人衆。
⑧にんにく（各シーンのボス）と一緒に6人の足軽が出現。

シーン10

①赤忍者が横1列で出現。
②6人の足軽で、一番左の足軽が黄色の巻物(風車手裏剣)を持っている。
③4人の赤忍者が横1列で出現する。
④黒忍者が6人でてくる。
⑤灰忍者が4人でてくる。
⑥にんにくが見えたところで灰忍者が後方から襲ってくる。

シーン7

①～④4人のピンク忍者群（右側に2人、左側に2人）が各ポイントで出現。ちなみに第3群の左側のピンク忍者が黄色の巻物を持っている。

シーン9

①～④基本的にはシーン7の構成と同じ。
⑤赤い巻物（寒天城秘伝書）が隠されている。

シーン11

①足軽が6人でてくる。
②緑忍者が3人でてくる。
③緑忍者が6人でてくる。
④6人の足軽と玉露左衛門が出現。

シーン12

①～④11シーンと同じ。

用して敵忍者を攻撃する、とまあここまでが教えられる限界だ。つまり、4シーンの秘伝書を取るヒントは3シーンに隠されているわけだ。自分なりに頭を使ってトライしてみよう。

あと11、12シーンでのボス（玉露左衛門）は、ほかのシーンのボス（にんにく）と違い、爆弾のような黒い玉を連続で投げてくる。

恐れをなして隠れミノの術を多用したり、左右へ逃げたんではすぐに追いつめられてしまう（動くスピードが速い）。

そこで、玉露左衛門の正面に立ち、後退しながら手裏剣を連投すれば比較的かんたんに攻略できる。逃げたらキミの負けだと思ってくれ。

さあ、マップをたよりに敵の手におちた城を奪いかえそう。

キミにもそろそろ寒天城が見えてくるはずだ。

⬇第11シーンの板の間。玉露左衛門と6人の足軽たち。

⬇第12シーンの畳の間。緑忍者もこれだけいるとド迫力もんだ。

⬇玉露左衛門は小さな爆弾を連発で投げつける。赤い顔がコワソ〜。

セガ新作情報だよ!

マシンガン・ジョー（MKIII用）

セガから、新作情報がとどいた。MKIII専用なんだけど、楽しみな2本だね。

さっそくマシンガン・ジョーの紹介から入る。舞台は1920年代。街中にはびこるギャングたちを倒し、街をとり戻すというのがストーリー。

主人公ジョーは、最初ピストルを持っているが、敵の落とした帽子を取ると、マシンガン（連射）にパワーアップする。ギャングを撃つと、小人になってしまう。こいつには注意しなければいけない。よけそこねると、小判鮫みたくジョーの体に貼りついて、ジャンプができなくなってしまうからだ。しかしクリスタルを取れば、敵を一網打尽にできるゾ。

〝パンパンパン〟という軽快な射撃音が、キミをマフィアの世界へ誘っているようだネ。

⬆海辺にいるブタがクリスタルを持っている。これさえあれば…。

⬇フェアリーランドに毒キノコ？ へんな風景だゾ。

⬇ここがダウンタウンシーンだ。ギャングもわがもの顔。

ゴースト・ハウス（MKIII用）

➡モンスターたちがウヨウヨ。まずはカギを探し出さなければならない。

⬇下は火の海、上にはクモの巣が。8時だよ！全員集合みたいだね。

⬇ドラキュラは必ず倒さないと次の面へ行けないのだ。

このゲームは、その名のとおりお化け屋敷で、世界の五大貴石を求めてモンスターと戦う物語。

99ラウンドまである、この西洋館から宝石を奪うには、1ラウンドにつき5匹のドラキュラを倒さなければならない。つまり計495匹のドラキュラを倒すことがメインテーマなのだ。

ところが、このドラちゃんが倒しにくい。コウモリに姿を変えたかと思えば、かみついてパワーを吸いとるし。でも天井についている○○をさわると、敵は一時的にショックを受け動きが止まるからその間に倒せばいいんだ。

※編注・先月号誌上で忍者プリンセスの対応機種がSG・SCとなってるけど全機種の間違いです。それからバギーダッシュは発売未定なのです。ゴメンナサイ！

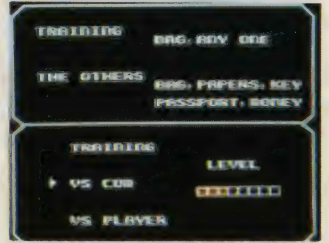
スパイVSスパイ

ファミリーコンピュータ　コトブキシステム　文／佐々木好幸

爆弾やバケツをしかけ、秘密のモノを盗み出そう。

2人プレイの思考ゲーム

おはようヘッケル君。迷路のような複雑な建物の中に、設計図、パスポート、お金、カギ、そしてカバンが隠されているわけだ。そこでキミの使命だが、敵のスパイを、ワナを使ってやっつけて、隠された物をすべて集めて脱出するのだ。

その際、敵のワナにかかったりしても当局は一切関知しない。なお、この文書は自動的に消滅する。成功を祈る（大昔TVでおなじみのフレーズだ）。

コントローラーでモードとレベルを選択するのだ。

おなじみバトルモード

こういう指令を受けたキミは、敵スパイより先にモノを集めて脱出するわけだ。

このゲームには3つのモードがある。1つめと2つめは、コンピュータが相手をする。1つめは入門コースで、カバンの他に何か1個の物を探し出して脱出すればよい。2つめは、カバンと4つのモノを持って脱出する。そして3つめのモードは、人間対人間の競争だ。なんといっても、このモードが一番楽しい。ファミコンゲームでは有名な、バトルモードで相手をワナに陥れたときの快感は、一度やったら病みつきになってしまうだろう。

日頃の性格がモロに出るから、みんなも2人でぜひ、やってみてもらいたい。

2人が1つの部屋に入ると戦闘モードになる。私のパワーが少ない。

敵がワナ（バケツ）にかかった。私は「ケケケ」と笑ってしまう。

私が敵のワナ（時限爆弾）で成仏してしまった。30秒以上ソンする。

上段は私で、マップを表示している。白が私で黒が敵。青はモノだ。

私はカバンとパスポート、敵はカギを持っている。

操作はバラエティー

このゲームは操作が、ちょっとめんどうだけれど、2～3回ですぐに慣れてしまう。

基本的な行動パターンは、

①前後左右に動く。（コントローラー）
②ドアの開閉。
③家具等を動かしてモノを探す。
④敵と同じ部屋にいるとき、相手を攻撃する。
（以上Aボタン）
⑤BボタンでワナをAボタンでセットする。
⑥マップを見る。（Bボタン5回）

以上である。Bボタンを押す回数により、バクダン、スプリング、バケツ、時限バクダン、マップの順に変化し、ワナは場所によってセットできないので頭に入れておこう。ワナをしかけると、スパイが笑うので、マップの状況を頭に入れて行動するように。また、ワナに対して、それぞれ防具があるので、それを持てばワナをクリアできるってわけだ。

パワーが0になったり、ワナにひっかかると死んでしまい、タイマーから30秒ひかれ、10秒間復活しないので、そうならないように、マップに注意しながら、また自分のワナにひっかからないように脱出してくれ。

私は2階に上がった。敵は空港への出口の前で死んで、いなくなった。

頭脳と時間の戦い

スパイは常に手に1コのモノしか持てない。しかし最初にカバンを持てば、その中にモノを収納できるのだ。

敵やワナにひっかかると、時間がロスするだけでなく、スタートの部屋に戻されてしまう。今まで集めたものは倒された部屋の家具の中に隠されるから覚えておこう。敵にモノを集められたら、近くの部屋にワナをセットして敵を倒し、そのスキにモノを取れば、楽に脱出できるはず。レベルが上がれば上がるほど、ワナのテクが必要となってくるんだ。

友達同士でやれば2倍楽しい。死んだときに、スパイが「ケケケ」と笑う不気味さが、たまらないゲームだゾ。

私はカバンと4種のモノを集めて、あとは出口から出るだけだ。

脱出できると、自動的に飛行機に乗って逃げられる。

アトランチスの謎

ファミリーコンピュータ　サン電子　文／浜野英冶

ナゾがナゾを呼ぶというゲーム。はたして島から生きて帰れるのか。

"アトランチスの謎"なかなかやる気にさせるタイトルバック。

南大西洋に浮かぶ巨島

スーパーマリオの表も裏も知りつくした諸君、今度は伝説の巨島"アトランチス"で冒険してみないか!!

"アトランチス"は地殻変動により、突然姿を現した島であった。神の怒りにより、一夜のうちに海底に没したそうだ。このゲームは、アトランチスが現実に存在していた頃のお話だ。

謎の新島が出現してから、いく人もの探検家が調査に訪れたが、一人として帰ったものはなかった。主人公ウィンの師匠も、その一人だった。ウィンは師匠の形見の小型爆弾"ボン"を手にアトランチスへ、単身乗り込んでいった。

しかし、そこには巨大な財宝をもとに古代帝国の復活をねらう、悪の帝王サヴィーラが、彼を待ちうけているのであった。

はたしてウィンは師匠を探し、サヴィーラを倒すことができるのであろうか。と重々しく始めましょう。

気球から飛びおりるところからゲームはスタート。

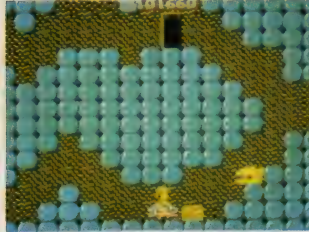
このドアは2ndゾーンへの入口。これを飛び越えて……

全100ゾーンのナゾを解け!

アトランチスは100ゾーンに区切られていて、それぞれのゾーンには、別のゾーンへ通じるドアが数個ある。これを見つけて入れば、別のゾーンへ行くことができるのだ。しかし、どのゾーンへ通じているかは、入ってみなければわからない。そのため、ドアが多数あるようなゾーンでは、どこのドアに入るかによってゲーム展開が大きく変化する。

ドアは開いているものと閉まっているものがあり、閉まっているドアは爆弾で開けなければならない。ドアの位置によ

あ、ドアがある。バタバットに気を付けろ!!

このドアは閉まっているから爆弾で壊して開けよう。

ヴォンチャーは爆弾を投げれば動きが止まる。宝箱も忘れずに!

ゲームで知能アップ!! 計算ゲーム登場!

教科書会社の東京書籍から、ファミコンソフトがデビューする。算数1〜3年「けいさんゲーム」（全3巻各4900円）がそれで、4月25日全国一斉発売される。

最後の答えだけを入力するのではなく、計算の手順にそってゲームが進行するので、楽しみながらいつのまにか計算力がついてしまうのだ。キミのおこづかいで、弟や妹にプレゼントしてあげたら、きっとよろこんでくれるんじゃないかな? 「お兄ちゃん、勉強おしえて!」なんてときには、2人プレイでお手本を見せてあげよう。お母さんもファミコンを見直すんじゃないかな?

いろんな会社で企画を立ててるみたいだし、学習ソフトもこれからが楽しみだね!

問い合わせ先
●東京書籍㈱
（☎03・942・4111）

爆雷攻撃を避けながら、答えを見つけるわり算ゲーム。

3年生用のメニュー画面。4つのゲームが楽しめるんだ。

宇宙が舞台のかけ算ゲーム。UFOがじゃまをする。

怪獣につかまらずに計算を完成させよう。屋上にたどりつけるかな?

っては非常に開けにくい場合もあるんだ。また隠しドアもあり、これも爆弾で出現させることができる。最初は偶然に期待するくらいの気持ちで爆弾を投げよう。

それぞれのゾーンには、いくつかの宝箱が置かれてあり、ここを通過することにより1点から100万点までのボーナス点が入る。

⬆3rd ゾーン。このドアを開けるのは難しい。ギランが飛んでくる。

⬆ジャンプの着地位置に気を付ければこのゾーンは軽くクリア。

スーパーマリオと同じように、敵に触れたり、タイマーがなくなったりすると、魔力で石になってしまい、一人失うことになるんだ。操作はマリオよりも難しいゾ。

100ゾーンの中には、まっ暗やみのダークゾーン、つるつる滑るアイスゾーン、さらには一度入ったら脱出できないブラックホール等がある。モアイやピラミッドまで出てきて、ゾーンが進むごとに変化があり、楽しいョ。

さて、このゲームを盛り上げるのが、ミステリーアイテムの存在なのだ。これは、どのゾーンにでもあるというものではない。種類は8種類で、これらを持つことにより、不思議な力を発揮できるようになるんだ。それぞれが異なった効果を持っていて、このアイテムがないと通れないゾーンもあるので要注意だ。うまく使いこなそうネ。前の面へも戻れるので、アイテムを取りにいくというRPGもどきのこともやらなくちゃいけなくなるだろう。

ナゾのキャラたち

登場キャラを紹介しよう。

バタバット　これはオバケコウモリ。高い所を飛ぶものはフンを落としてくる。動きはウィンより遅いので楽だ。

ヴォンチャー　サングラスをかけたヤドカリ。爆弾を投げると、頭をひっこめるから、この間に先へ進もう。顔を出しているときは、たやすく爆弾で倒せる。

⬆ジャック・ビーは低く高く飛んでくる。素早く画面から追い出そう。

⬆バタバットとガイボーン。2匹の高さに気を付けてジャンプ！

⬆このゾーンぐずぐずせずにスタコラサッサと通過しよう。

ギラン　これはマリオのプクプク。空中を放物線を描いて飛んでくる魚だ。ウィンがジャンプ中はよけられないから、ギランが飛んだ直後に移動だ。

ガイボーン　地中からムクムクッとわいて出るガイコツ。時々ジャンプするので、もぐっているうちに飛びこえよう。

ビストン　毛虫のお化け。とくに問題はない。パワーアップ爆弾のアイテムがあればなお楽勝。

その他にもハチ、サソリ、半魚人、ミイラなどのモンスターが出現する。残りのモンスターの撃退法は自分でさがそう。

これがアドバイスだ！

スーパーマリオで培った技や考え方は、このゲームで通ずる。ただ決定的に違うのは、左右にスクロールする点だ。

あるゾーンで行きづまったら前のゾーンへ戻って新しい道を探すこともできる。スタートだって右に進む必然性などないんだ。

タイムは新しいゾーンに入るたび、リセットされるので、時間がなくなった場合、一度別のゾーンへ入り、またもとのゾーンに戻れば時間たっぷりでゲームできる。

初めは、ドアがあれば素直に入ってしまうだろう。でもそのドアを飛びこえれば新しい道が開ける。それが1ゾーンだ。はじめのドアは2ゾーンへのものだが、そこを少しいくと11ゾーンへのドアがある。このドアはとじているので爆弾で開けよう。すると5万点の宝箱が2個ある。急がば回れだ。つまりゾーン番号順に進む必要がまったくないのである。

もう少しヒントを。2ゾーンにはドアが2つある。3ゾーンのドアと9ゾーンのドアだが、じつは20ゾーンへのドアも隠されているんだ。どうだいナゾに満ちたこのゲームは。

⬆さてこのゾーンはどこだろう？　アイテムも忘れずに取ること。

⬆このアイテムの使い方は、ちょっと変!?　友達がいればネ！

⬆8th ゾーン。ここはかなり急がないとクリアできないぞ！

⬆このドアも普通は閉じている。爆弾の届く距離を考えよう。

⬆現在でもイースター島の巨石群はアトランチスのなごりといわれる。

アーガス

ファミリーコンピュータ　ジャレコ

やあ、全国のファミコン・フリーク諸君。元気にファミコってるかな? キミたちに朗報があるゾ。

あの人気沸騰中のビデオゲーム「アーガス」が、ファミコン版として早くも登場するのだ。

アーガス／影の伝説

ファミリーコンピュータ　　文／大滝龍仙

アーケード版で人気を博したゲームが再び帰ってきたゾ!!

ビデオゲームで発表されて間もないけど、アーガスのことを、知らない人はいないと思う。

このゲームは、自機(ウォル・アーグ)を操作して、次から次へと出てくる敵キャラを倒しながら、最後に出現する大型要塞〝メガ・アーガス〟を倒すという、いわゆるシューティングゲームだ。

ところが、アーガスは他のゲームとはちょっと違う。それは1面ごとに武装が変わるところ(4月号参照)。基本的には、対空砲と対地砲が装備されている。

ファミコン版は、アーケード版とは多少変わると思うが、メガ・アーガスを倒した後のランディング・ボーナスや、B・Pなどのパワーアップは変わらないはずだ。

とにかく、BGMもいいし、グラフィックもかわいいので、女の子にもveryniceなアーガスにご期待を!!

⬆ストナップと戦うウォル・アーグ　両わきの壁に注意して!!

⬆ヤッタネ!!もうすぐ滑走路だ。う～ん、ランデングしてボーナスどっさり。

⬆前方に見える敵はライア。ところで、地上の〝CD〟って何でしょうね?

影の伝説

ファミリーコンピュータ　タイトー

確か、BEEP3月号でも、ほんの少し紹介された〝影の伝説〟が、いよいよ発売される。かんたんにストーリー紹介をしませう。

江戸時代末期。魔界より甦った雪草妖四郎とその一味により、捕らわれた〝霧姫〟を救出するために、伊賀忍者〝影〟は単身、妖四郎の魔城へ乗りこんでいった。しかし、そこはいまだ帰城したものがないといわれる城だ。

果たして〝影〟の運命はいかに……。

という、まるで〝魔界転生〟と〝里見八犬伝〟を、思いっきりミックスして、パクッたようなストーリーになっているのだ。そして、画面構成は8つの美しいシーンからなっている。ファミコン版でももちろん、この8つのシーンをみごとに再現している。

プレイヤー〝影〟は、当然8方向、A・B両ボタンで操作する。武器は忍者らしく、手裏剣と刀。それと時々出現する巻物を取ると、その画面中の敵キャラが、バックの雷とともに消滅するという強力な武器がある(某社の〝Pow〟などと同じパターンだよん)。

ではこのへんで〝影伝〟の基本テクなどを……。

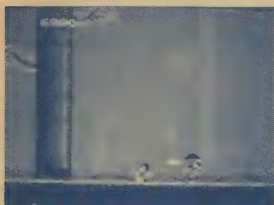
まず、ジャンプ中は刀、手裏剣、刀、手裏剣と、交互にボタンを押していれば、たいてい敵の手裏剣を防ぎながら攻撃することができる。

接近戦では、刀を多用するほうがいいだろう。

他にあげられるポイントは、あまり画面をスクロールさせないほうがよいだろう。出てきた敵を確実に、手裏剣で倒すんだ。城壁シーンでは、まっすぐ上へ登るのではなく、ジグザグに登るほうがやられにくい、などなど。

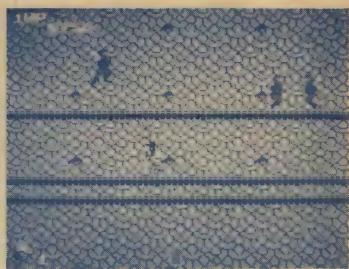
とにかく、グラフィックやキャラの動きがいいので、特撮マニアや、△者くん、ジャ○ャ丸では満足できなかった人たちには、うってつけのゲームじゃないかな?

⬆これがタイトル画面。ここから戦いが始まる。

⬆下忍と戦う〝影〟。後ろから迫る手裏剣に注意!!

⬆火炎を吹く妖坊。こいつの吐く炎は、しゃがんでよけろ!!

⬆下水道のような抜け穴を走る影。水中からの攻撃には気をつけろ!!

⬆妖坊を倒し、霧姫を助けだせ!!　影の本当の戦いは今始まる!!

⬆再び妖四郎の手に落ちた霧姫を救うべく影は森の中を駆け抜ける!!

⬆赤い忍者を避けながら、城壁を登る影。ジグザグに動けば楽勝。

⬆ついに城内に侵入した影。霧姫の姿は、いずこに……。

ファミリー コンピュータRPGブック

ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

Beep別冊

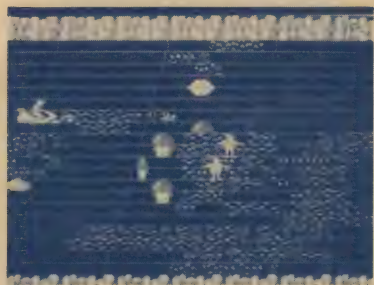
ドラゴンクエスト
ハイドライド・スペシャル

予価480円　　4月下旬発売予定

RPGが大人気の今日このごろ。ファミコンの人気RPG 3本を、BEEPならではの切り口で解説していく別冊だ。立ち読みは㊎だよ。

★とじこみマップ・袋とじページ付

ポケットBeepシリーズ
セクロス
予価300円
5月中旬発売予定！

バイクチェイスがおもしろい〝セクロス〟が、まるごと1冊に!!

ポケットBeepシリーズ
マイティ・ボンジャック
予価300円
5月中旬発売予定！

〝マイティ・ボンジャック〟のすべてがわかるポケットBEEP第1弾。

Beepがファミコンファンにおくる別冊・単行本！

日本ソフトバンク
・
出版事業部
☎03・261・4095

ゼルダの伝説

ファミコン・ディスク　任天堂　文／たけじゅん

付録のマップと合わせて使えば、なおわかりやすい地下マップ公開!!

ゼルダの奥は海より深い

ちまたでは、ディスク・システムが予約待ちの状況だとか。買えた人は3月21日に朝から並んだんだろうね。では、さっそくディスクゲーム第1弾「ゼルダの伝説」の紹介をしよう。

ゼルダは、今までのROMでは収納不可能な、大量データを使った奥の深いゲームである。そのデータ量の多さは、ゲームの随所に現れている。まず、地上は8×16、全128エリアで構成され、その中に9つの地下迷宮、35種類のアイテムが存在しているんだ。敵の種類に至っては、地上に10種類、地下に26種類、計36種類と今までのファミコンでは考えられないようなデータ量だ!

➡う～ん。美しいタイトル画面。任天堂さん、力を入れてるね。

ナゾは果てしなく続く

そもそもRPGには、それなりのナゾがなくてはならない。ゼルダのナゾは、決して難しすぎず、また、かんたんすぎるわけでもないという、じつにバランスがとれているものだ。

ゼルダのメイン部分は、やはり地下迷宮につきるのだ。この地下迷宮には数多くの秘密があるゾ。

開かないトビラや、光のとどかない暗やみの部屋。異様なモンスターが、うごめく部屋などなどたいへん不気味なんだ。

だが、各迷宮には必ず取らなければならないアイテムが隠されているため、いやでも全部の部屋に足をふみ入れることになるだろう。BEEPでは、そんなキミたちを少しでも助けようと、レベル1～3のマップを公開したので、役立ててほしい。

ゲームをスムーズに進めるのに一番大切なのは、住人たちのチェックだ。住人はいろいろなことを知っている。住人に多く会えば会うほど、情報も増え、ナゾも解けてくるはず。住人は地上にも地下にも存在するので、くまなく歩き回ることが大切になるよ。

レベル①

レベル1の迷宮は小手しらべ。モンスターの性格などを早めにつかむのが勝利のコツ。ここでまごつくようじゃ、先が思いやられるぞ!!

MANY YEARS AGO PRINCE DARKNESS STOLE ONE OF THE TRIFORCE WITH POWER. PRINCESS HAD ONE OF THE TRIFORCE WITH WISDOM. SHE DIVIDED IT INTO 8 UNITS TO HIDE IT FROM BEFORE SHE WAS CAPTURED.

LINK

➡ゲームのプロローグだ。英語じゃわからないから辞書が必要だ。

⬇ヤッタ!! 命の水筒を見つけたぞ。これで少しは強くなれるな。

ヒトリデハキケンジャ
コレヲ サズケヨウ

⬆まずは、ここで剣をもらう。武器がなくては戦はできぬ。

最後まで自分の力で……

これらの様々なアイテムやヒントを探しながら、トライフォースを集めるわけだが、必ずカベにぶち当たる人が出るだろう。そんなとき、すぐBEEP編集室に聞くのではなく、いろいろな可能性を確かめてみてほしい。

⬆洞くつの入口がある。この洞くつには、おばあさんがいる。

⬆川からゾーラが顔を出している。なんてみにくいんだろう…。

待ってられない! ファミコン&セガ

⬆レベル1の地下迷宮の入口発見。この迷宮で何が起こるのだろうか。

ゼルダのナゾは決して複雑ではない。あらゆる角度から攻めれば、きっと答えが出るはずだ。

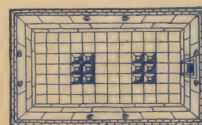
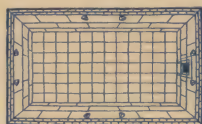
あきらめずに自分の力で解いてもらいたいものだ。

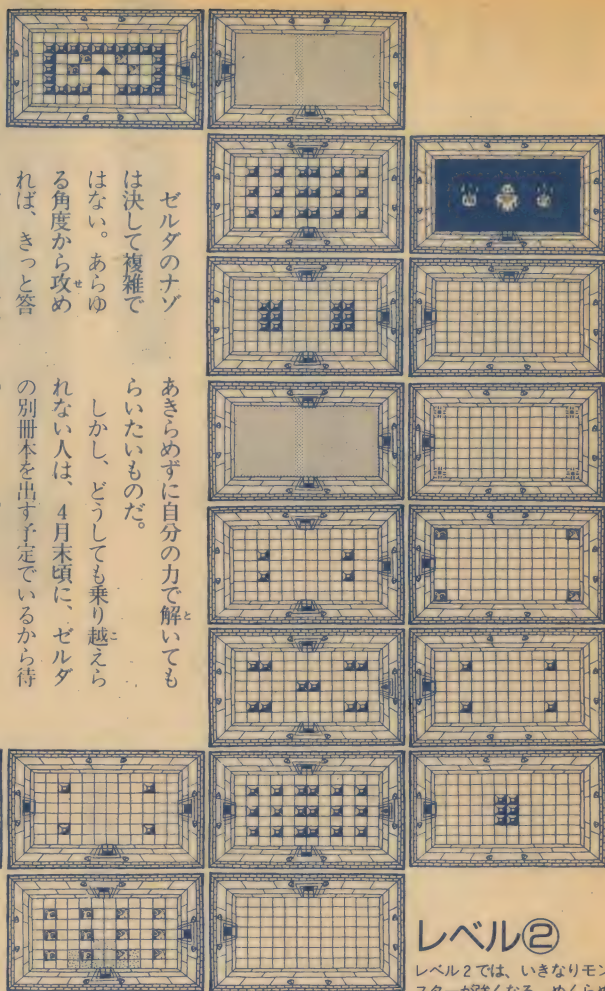
しかし、どうしても乗り越えられない人は、4月末頃に、ゼルダの別冊本を出す予定でいるから待っていてちょ。

この別冊さえあれば、君は必ずカベを乗り越えることができるだろう。

ファミコンユーザーには、ロールプレイングが初めてで、とっつきにくいかも知れないが、ぜひこの"ゼルダの伝説"で、ロールプレイングの楽しさを知ってもらいたい。

今回はかんたんな紹介だったが、別冊のほうでくわしく書くので、またよろしくネ!

⬆ここが迷宮の最初の部屋。いくつもの置きものが不気味だ。

⬅オクタロックはザコだ。軽くたおして、ルピーをまきあげろ。

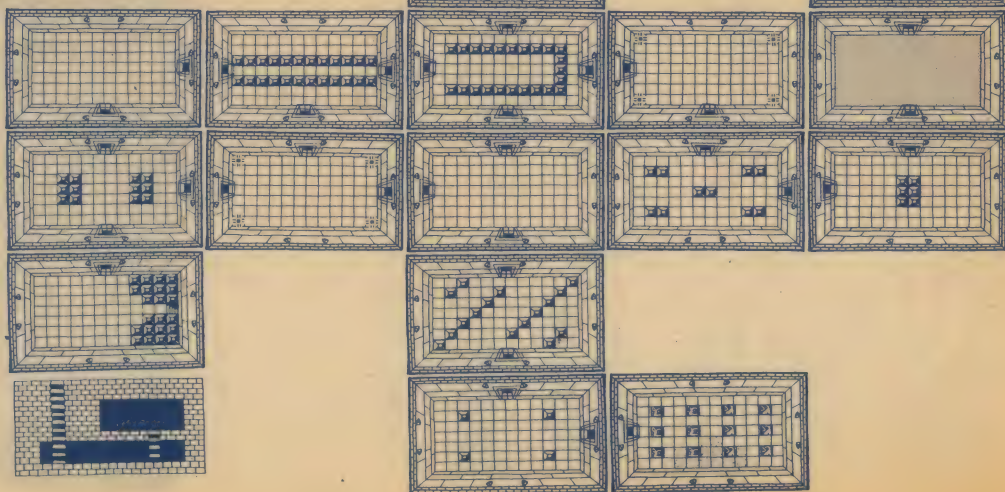
⬇カギを見つけた。でも1回しか使えないのが残念だ

レベル②

レベル2では、いきなりモンスターが強くなる。めくらめっぽうに剣を振ればいいというものではない。敵の弱点を見つけなければならない。

レベル③

3つめだから、もうコツはつかめたはず。ここで得られる宝物は、とても便利なので取り忘れることなどないように注意しよう。

●任天堂、ゲームプレイのテレフォンサービスを開始!! 京都本社(075・525・3444)、東京(03・252・2220)、大阪(06・243・9444)、名古屋(052・586・3000)、札幌(011・612・4144)、岡山(0862・55・2130)へ。

TINYANの狂の時代 PART1

わがままにゃんだから

●PC-98シリーズ、PC-88シリーズ、PC-80mkⅡシリーズ、PC-6001(32k)
●PC-60mkⅡ/SR、PC-6601/SR、FM-7/77シリーズ、X1シリーズ(Hu-BAS

by TINYAN

なさけない日々

こんにちは、たいにゃんだよ。この間、TINYANが病気になって、寝込んじゃったんだ。そのときの話にゃんだけど、TINYANがカップラーメンを食べようとしたら、にゃんと水が出にゃいんだ。寒さで水道管が凍っちゃったみたい。しかたがないから、今度は出前を取ろうとしたんだけど、電話代を払ってにゃくて、通じにゃいの。それでね、結局TINYANは、病気が治るまでの3日間、たいにゃんといっしょに、いりこを食べつづけたのでした。

と、ここまではいいの。どこにでもある、ごく普通のお話(あんまりにゃいかな)だもん。でもね、問題はこれからにゃのよ。いりこを食べながら、TINYANが言うには、

「いつもこんなもんばかり食べさせて、悪かったね。病気が治ったら、もっといいものを食べさせてあげよう」

ところが、病気が治ったら、自分ばーかいいもん食べてさ。あたしには前と同じ、いりことか魚の骨とか、そんにゃのばっかり。もう、自分勝手にゃんだから。一生懸命看病してあげたのににい。

それでね、一回TINYANをこらしめようと思って作ったのがこれ。名付けて〝NYANNYANルーム〟。このなかには、各部屋ごとに自分勝手なコンピュータがセットしてあるにゃ。TINYANをこの中に閉じ込めて、自分勝手なものの怖さを感じてもらおっと。そうしたら、少しはTINYANのわがままも治るかもしれにゃいにゃ。

遊び方があったりして

ゲームはコマンド選択式です。目的は、なんとかして、わがままコンピュータの管理する〝NYANNYANルーム〟から脱出することです。部屋は全部で8つですが、そうかんたんには脱出できないようになっています。なにせ、相手は「わがまま」なんだもん。単純に、部屋から出してよお、とかいっても、まずいうことをききません。そのうえ、ちょっとでも気に入らないことがあったりすると、すぐ別の部屋に放り出されたり、ひどいときは、消去されたりもします。

次に各部屋の説明です。

NYAの部屋

ここは、非常に重要なところで、何回も来る必要があるそうです。

TINY・CNA・MOMENTの部屋

この3つの部屋は、あまり重要ではないようです。

MAD・LUNATICの部屋

この2つの部屋のコンピュータは、かなり変です。注意しましょう。

CATの部屋

猫のためのコンピュータが管理している部屋です。

NEESAの部屋

重要な部屋です。このコンピュータは、後に自己進化して、SEENAシティを支配しました。

```
2 ...
3 ...
WHICH 1- 3 1

TINY COMPUTER ROOM
1 ...
2 ...
3 ...
WHICH 1- 3 1

NYA COMPUTER ROOM
1 ...
2 ...
3 ...
WHICH 1- 3
```

注意点まであった

PC-60シリーズの人は、ページーを選択してください。

なお、11行の変更を忘れないようにしましょう。

PC-80mkⅡシリーズの人は、ROM-BASICで使ってください。

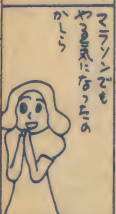
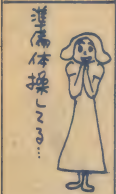
また、32k以上のMSXでも動くと思います。

次回予告をしようかな

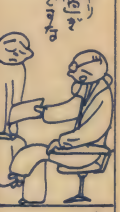
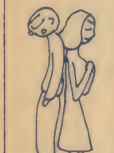
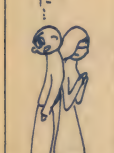
『狂』の時代PART-2では、殺人事件ものか、ミステリーをやりたいと思っています。『狂』の名に恥じないような、とっても変なものにしたいと思っています。

形式は、アドベンチャーブック形式で、時間の要素をたっぷりと含ませたいなあ、と思っています。

ゲーム小僧

ニカイドウマサヒロ

各機種共通リスト 1

```
1 REM
2 REM  BEEP 16 (86´4)
3 REM TINYAN ｲｷｮｳ ﾉ ｼﾞﾀﾞｲ PART-I.
4 REM  copyright(c) 1986 by Tinyan
5 REM  Program cat ﾀｲﾆｬﾝ 1986/01/28-29-30
6 REM
10 GOTO 50
11 BEEP 1:BEEP 0:RETURN
50 CLEAR 500
60 GOSUB 20000
70 D$="zNOW GAME START":GOTO 10000
900 PRINT "WHICH 1-";N;
910 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 910
920 CO=VAL(A$):IF CO<1 OR CO>N THEN 910
930 PRINT A$:RETURN
5000 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0
5010 DATA 1,1,0,0,0,0,0,0
5020 DATA 1,1,1,0,0,0,0,0
5030 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0
5040 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0
5050 DATA 2,1,1,1,1,0,0,0
5060 DATA 2,1,2,1,1,0,0,0
5070 DATA 2,1,2,1,1,1,0,0
5080 DATA 3,1,2,1,1,1,0,0
5090 DATA 3,1,2,1,1,1,1,0
5100 DATA 4,1,2,1,1,1,1,0
5110 DATA 4,1,2,2,1,1,1,0
5120 DATA 4,1,2,2,1,1,1,1
5130 DATA 4,2,2,2,1,1,1,1
5140 DATA 5,2,2,2,1,1,1,1
5150 DATA 5,2,2,2,1,1,1,2
5160 DATA 5,2,2,2,1,1,1,3
5170 DATA 5,2,2,2,1,1,1,4
5180 DATA 6,2,2,2,1,1,1,4
8000 CD=0
8010 FOR I=1 TO 8
8020 IF D(I)<>C(CK,I) THEN CD=1
8030 NEXT
8040 RETURN
9000 D(RM)=D(RM)+1:IF D(RM)=8 THEN D(RM)=7
9010 D=D(RM):RETURN
10000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zNYA COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
10005 RM=1:GOSUB 9000
10010 ON D GOTO 10100,10200,10300,10400,10500,10600,10700
10100 REM
10110 D$="¥@<J 504& OV¥=@RF@^9FB8WZ@ J/JBJ/":GOSUB 60000
10111 D$="z1 ... z::FJ EF6^1YI6":GOSUB 60000
10112 D$="z2 ... zN6I MTF 27@2":GOSUB 60000
10113 D$="z3 ... z226W ?DF @^<C":GOSUB 60000
10115 N=3:GOSUB 900
10118 ON CO GOTO 10120,10130,10140
10120 D$=":@4Y KBV3 E< B7^I MTF 29":GOTO 11000
10130 D$="<^,1 ::F2;>C T[3":GOTO 10000
10140 D$="W<^,1":GOTO 12000
10200 CK=6:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 10250
10210 D$="O@7@6 :]D^J E]I V3@^":GOSUB 60000
10211 D$="z1 ... z@@^<2 MTF 1]E2<C8Z":GOSUB 60000
10212 D$="z2 ... z504& :I 9]C^ :¥=":GOSUB 60000
10213 D$="z3 ... z:I 9]& 19^V3":GOSUB 60000
10215 N=3:GOSUB 900
10218 ON CO GOTO 10220,10230,10240
10220 D$="zOKz D^10 50L_]":GOTO 15000
10230 D$="79]D J]@^] J2<^.=Y":GOTO 12000
10240 D$="39D/@   <.37,8":GOTO 10000
10250 D$="O@ 7@I6":GOSUB 60000
10251 D$="z1 ... z76^ 8Y2?3@^ @^<C8Z":GOSUB 60000
10252 D$="z2 ... z504& :¥=?^":GOSUB 60000
10253 D$="z3 ... z::F <^/D<C 2@2V":GOSUB 60000
10255 N=3:GOSUB 900
10258 ON CO GOTO 10260,10270,10280
10260 D$="2<^.3& PDR=^":GOTO 10000
10270 D$="D^3T/C :¥=I6 C^7Y¥96^ E2":GOTO 10000
10280 D$="PDR=^   J2<^.":GOTO 16000
10300 CK=9:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 10350
10310 D$="¥@<J S3 17@ V36^1YEW ;/;D24":GOSUB 60000
10311 D$="z1 ... z2J^X8;/C E]@^504":GOSUB 60000
10312 D$="z2 ... z?]E:D2¥=^ @=9CV":GOSUB 60000
10313 D$="z3 ... z504I KPB& </C2Y":GOSUB 60000
10315 N=3:GOSUB 900
10318 ON CO GOTO 10320,10330,10340
10320 D$="¥@<J 4W2 504J J^6 K,/0N/":GOTO 10000
10330 D$=":]62@^9J @=9CT[3":GOTO 16000
10340 D$="?]E J^6E :DJ E2":GOTO 12000
10350 D$="62C^]J_ <^-<] J/<]9^] LR2":GOSUB 60000
10351 D$="z1 ... zC^]J_I <-Y2J":GOSUB 60000
10352 D$="z2 ... z2B:^[6":GOSUB 60000
10353 D$="z3 ... zN6I :]K_-0@0I D:[F27@2":GOSUB 60000
10355 N=3:GOSUB 900
10358 ON CO GOTO 10360,10370,10380
10360 D$="<Z2z103zFVX N3:8I 7^QE<":GOTO 10000
10370 D$="<Z2z104zFVX N3:8I 7^QE<":GOTO 10000
10380 D$="C^]J_ 62>7A-3F B7 Q<":GOTO 10000
10400 CK=11:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 10450
10410 D$="4HY7^0L^?8I@R <BS]J P<^68":GOSUB 60000
10411 D$="z1 ... zC^8^AJ 2/@2 D^:E]@^V3":GOSUB 60000
10412 D$="z2 ... z?DJ":GOSUB 60000
10413 D$="z3 ... zC^8^AJ":GOSUB 60000
10415 N=3:GOSUB 900
10418 ON CO GOTO 10420,10430,10440
10420 D$="JT8 C^C2/C8Z":GOTO 13000
10430 D$=":/A@^":GOTO 17000
10440 D$="20 19Y":GOTO 16000
10450 D$="<]F-3<, J/9] J2<^. =Y":GOSUB 60000
10451 D$="z1 ... zOC A6^3?^":GOSUB 60000
10452 D$="z2 ... z?ID3X@^ T/CP[":GOSUB 60000
10453 D$="z3 ... z]0 @^ZI:D6E LLL":GOSUB 60000
```

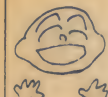
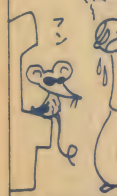
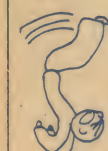
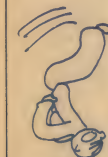
```
10455 N=3:GOSUB 900
10458 ON CO GOTO 10460,10470,10480
10460 D$="<B6^2M J2<^.":GOTO 12000
10470 D$=":O]D^ z255zFVX <.37,8 <.L^]":GOTO 40000
10480 D$="504I :D@^":GOTO 10000
10500 CK=15:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 10550
10510 D$="6A/":GOSUB 60000
10511 D$="z1 ... z2OIJ E]I 5D@^":GOSUB 60000
10512 D$="z2 ... z<Z2z336z& 62<^.>V":GOSUB 60000
10513 D$="z3 ... zE]6 2/CP[":GOSUB 60000
10515 N=3:GOSUB 900
10518 ON CO GOTO 10520,10530,10540
10520 D$="?]E:DVX V?F2/CP@W":GOTO 12000
10530 D$="<Z2z888zFVX C^7E2 <B6^2 @27.>V":GOTO 17000
10540 D$="E]":GOTO 11000
10550 D$="6A/":GOSUB 60000
10551 D$="z1 ... zEF6 5D6^ <@V3@^6^":GOSUB 60000
10552 D$="z2 ... z<Z2z555zD^1& 19[":GOSUB 60000
10553 D$="z3 ... zO;6 <^J^8?3AD6":GOSUB 60000
10555 N=3:GOSUB 900
10558 ON CO GOTO 10560,10570,10580
10560 D$=">];0I J]I3 >^[ 1E@J 56<2":GOTO 14000
10570 D$="W<^,0":GOTO 16000
10580 D$="?IC6^ 1/@6":GOTO 40000
10600 CK=19:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 10650
10610 D$="?DF C^@2EW :@4V!TINYANI @]<^.3K^J":GOSUB 60000
10611 D$="z1 ... 2002/06/06":GOSUB 60000
10612 D$="z2 ... 199X":GOSUB 60000
10613 D$="z3 ... 1963/06/06":GOSUB 60000
10615 N=3:GOSUB 900
10618 ON CO GOTO 10620,10630,10640
10620 D$="?ID3X ?I:^ 2004/06/06F 1965/06/06F 2/@I@^/@H":GOTO 50000
10630 D$="A,2O]6^E":GOTO 11000
10640 D$="?ZJ 6XI @]<^.3K^@^V":GOTO 13000
10650 D$="?DF C^YPA6^ KDB@^91Y":GOSUB 60000
10651 D$="z1 ... zEF6 9^2& =Y":GOSUB 60000
10652 D$="z2 ... z56H& JW3":GOSUB 60000
10653 D$="z3 ... z1TOY":GOSUB 60000
10655 N=3:GOSUB 900
10658 ON CO GOTO 10660,10670,10680
10660 D$="5S<[8 E2":GOTO 14000
10670 D$="@XH4E":GOTO 10000
10680 D$="1TO/@D 23:DJ <^L^]6^ ¥Y2D PDR@:DFEY <.37.":GOTO 40000
10700 IF D(2)>5 THEN 10750
10710 D$="62[ 50L_] =2/AFC D^10 50L_] 6I3":GOSUB 60000
10711 D$="z1 ... YELLOW SWITCH":GOSUB 60000
10712 D$="z2 ... BLUE SWITCH":GOSUB 60000
10713 D$="z3 ... GREEN SWITCH":GOSUB 60000
10715 N=3:GOSUB 900
10718 ON CO GOTO 10720,10730,10740
10720 D$="zDOOR OPEN":GOTO 11000
10730 D$="zDOOR OPEN":GOTO 12000
10740 D$="zDOOR OPEN":GOTO 13000
10750 D$="62[ 50L_] =2/AFC D^10 50L_] 6I3":GOSUB 60000
10751 D$="z1 ... RED SWITCH":GOSUB 60000
10752 D$="z2 ... BLACK SWITCH":GOSUB 60000
10753 D$="z3 ... WHITE SWITCH":GOSUB 60000
10755 N=3:GOSUB 900
10758 ON CO GOTO 10760,10770,10780
10760 D$="zDOOR OPEN":GOTO 14000
10770 D$="<J^8?3AI N^@]@^/@":GOTO 40000
10780 D$="zDOOR OPEN":GOTO 15000
11000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zTINY COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
11005 RM=2:GOSUB 9000
11010 ON D GOTO 11100,11200,11300,11300,11300,11300,11300
11100 CK=2:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 11150
11110 D$="¥@<J 1E@& @=9YV3F L_[8^WQ ;ZC2Y":GOSUB 60000
11111 D$="z1 ... z;/?8 ?DF @^<C8Z":GOSUB 60000
11112 D$="z2 ... z5A,C^S @^<C8Z":GOSUB 60000
11113 D$="z3 ... z<BS]<CS 226E":GOSUB 60000
11115 N=3:GOSUB 900
11118 ON CO GOTO 11120,11130,11140
11120 D$="66/@E":GOTO 17000
11130 D$="T0@^H <^L^]C^ TZJ^":GOTO 12000
11140 D$="<Z2z665zFVX <BS]F :@4Y:DS 1Y":GOTO 15000
11150 D$="EF6 V362":GOSUB 60000
11151 D$="z1 ... zC^8^A& ;6^<C 2Y]@^6^":GOSUB 60000
11152 D$="z2 ... NYA COMz& @5=FJ":GOSUB 60000
11153 D$="z3 ... z::FJ EF6^1Y":GOSUB 60000
11155 N=3:GOSUB 900
11158 ON CO GOTO 11160,11170,11180
11160 D$="?323SIJ ?];^2<E2":GOTO 10000
11170 D$="DS& 3W7^Y¥9FJ 26E2":GOTO 12000
11180 D$="5<4C N<260 K,/N0":GOTO 14000
11200 CK=14:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 11250
11210 D$="2/<.3 ::6W C^WZE2D5S4":GOSUB 60000
11211 D$="z1 ... z2T@^0":GOSUB 60000
11212 D$="z2 ... zEF6^E]C^S G9@^<CTY":GOSUB 60000
11213 D$="z3 ... z@^<C8Z":GOSUB 60000
11215 N=3:GOSUB 900
11218 ON CO GOTO 11220,11230,11240
11220 D$="2TD 2/CS Q@^@^":GOTO 10000
11230 D$="O1 276^/C2E":GOTO 12000
11240 D$="V0< @^<CT[3":GOTO 15000
11250 D$="O1 :IMTC^ U/8X<C27EV":GOSUB 60000
11251 D$="z1 ... z2?6^<2 PE]C^H":GOSUB 60000
11252 D$="z2 ... zDF68 D^1& 19C8Z":GOSUB 60000
11253 D$="z3 ... z@@7:¥<CC^S C^Y?^":GOSUB 60000
11255 N=3:GOSUB 900
11258 ON CO GOTO 11260,11270,11280
11260 D$="?]E:D2¥=^ O1":GOTO 11000
11270 D$=":]K_-0@@^D5S/C J^6F <@E C^C9":GOTO 17000
11280 D$="79]D J]@^] z377z<Z2 FVX <B6^2 J2<-B":GOTO 16000
11300 IF D(3)<4 THEN 10350
11310 D$="DOOR FREE":GOSUB 60000
11311 D$="z1 ... north":GOSUB 60000
```

各機種共通リスト

```
11312 D$="z2 ... south":GOSUB 60000
11313 D$="z3 ... west":GOSUB 60000
11315 N=3:GOSUB 900
11318 ON CO GOTO 11320,11330,11340
11320 D$="C^]X-36^ E6^ZC2@":GOTO 40000
11330 D$="zGO TO ROOM":GOTO 11000
11340 D$="zGO TO ROOM":GOTO 15000
11350 D$="DOOR FREE":GOSUB 60000
11351 D$="z1 ... north right":GOSUB 60000
11352 D$="z2 ... south left":GOSUB 60000
11353 D$="z3 ... east":GOSUB 60000
11355 N=3:GOSUB 900
11358 ON CO GOTO 11360,11370,11380
11360 D$="zGO NEXT":GOTO 12000
11370 D$="zGO NEXT":GOTO 13000
11380 D$="L62 1EF 5AC<O/@":GOTO 40000
12000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zCNA COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
12005 RM=3:GOSUB 9000
12010 ON D GOTO 12100,12200,12300,12400,12400,12400,12400
12100 CK=3:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 12150
12110 D$="¥@<J @2F,]FV/C B8WZ@ :]K_-0@0":GOSUB 60000
12111 D$="z1 ... zC^8^A& 5<4[":GOSUB 60000
12112 D$="z2 ... z2X8^AJ D^:":GOSUB 60000
12113 D$="z3 ... z::FJ EF6^1Y":GOSUB 60000
12115 N=3:GOSUB 900
12118 ON CO GOTO 12120,12130,12140
12120 D$="C2H2F 2¥E2D 2T@^H":GOTO 14000
12130 D$="<^,1 C^8^A& 5<4V3":GOTO 13000
12140 D$="EF6^1/CS 22<^,E02":GOTO 16000
12150 D$="C]<^.3 6W C^WZYV":GOSUB 60000
12151 D$="z1 ... z@^Z6^ <]<^YSI6":GOSUB 60000
12152 D$="z2 ... z?ID3X C^Y":GOSUB 60000
12153 D$="z3 ... z<^L^]C^ ;6^=":GOSUB 60000
12155 N=3:GOSUB 900
12158 ON CO GOTO 12160,12170,12180
12160 D$="<]<^E2EW ::6W CC^/CSW3V":GOTO 17000
12170 D$="T002 @^O;ZCT]I":GOTO 11000
12180 D$="C^8^AJ N6F E;?3@^":GOTO 12000
12200 CK=7:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 12250
12210 D$=":]K_-0@0 3?B6E2":GOSUB 60000
12211 D$="z1 ... z@2F,]J D^:F2Y":GOSUB 60000
12212 D$="z2 ... z¥@<J HYV":GOSUB 60000
12213 D$="z3 ... NYA ROOMzF 28?^/":GOSUB 60000
12215 N=3:GOSUB 900
12218 ON CO GOTO 12220,12230,12240
12220 D$="::@^V":GOTO 12000
12230 D$="<^.3@^]<^, E 2 V/":GOTO 15000
12240 D$="26>J >]":GOTO 16000
12250 D$=":]K_-0@0 SAB6E2":GOSUB 60000
12251 D$="z1 ... z10 8@^W]":GOSUB 60000
12252 D$="z2 ... z5SA[55552":GOSUB 60000
12253 D$="z3 ... 8zC]":GOSUB 60000
12255 N=3:GOSUB 900
12258 ON CO GOTO 12260,12270,12280
12260 D$="¥0Y6/@ E/ D^/6D]C^29":GOTO 13000
12270 D$="J^6F <@E":GOTO 14000
12280 D$=">RC z9zC]F <CV0":GOTO 11000
12300 IF D(4)>3 THEN 12350
12310 D$="?:F1Y RSX0UF/D& >/D<C8Z":GOSUB 60000
12311 D$="z1 ... z>/D <CTY":GOSUB 60000
12312 D$="z2 ... z>/D <CTWE2":GOSUB 60000
12313 D$="z3 ... z>/D <@LX& =Y":GOSUB 60000
12315 N=3:GOSUB 900
12318 ON CO GOTO 12320,12330,12340
12320 D$="66/@E :Z;4 12J^ :/AISI@^  <H/":GOTO 40000
12330 D$="?]E' 11 1  %%% 6A/ A/ B/ %%%":GOTO 12000
12340 D$="66/@E 1 1Z/ B2CE2 L_<-0  D^1 6^ 12@":GOTO 13000
12350 D$="92:8 92:8 @@^AF :IMT6W @27.>V":GOSUB 60000
12351 D$="z1 ... z1¥CC E9^Y":GOSUB 60000
12352 D$="z2 ... z0¥X& <WM^Y":GOSUB 60000
12353 D$="z3 ... z0<]& J62=Y":GOSUB 60000
12355 N=3:GOSUB 900
12358 ON CO GOTO 12360,12370,12380
12360 D$="D^:6W C^@6 ¥6WE2":GOTO 11000
12370 D$="P7^I DK^W6^ KW2@":GOTO 15000
12380 D$="N^342?3AF K/66/@":GOTO 40000
12400 IF D(1)>4 THEN 12450
12410 D$="SYSTEM DOWN":GOSUB 60000
12411 D$="z1 ... GO RIGHT":GOSUB 60000
12412 D$="z2 ... GO LEFT":GOSUB 60000
12413 D$="z3 ... SEARCH ROOM":GOSUB 60000
12415 N=3:GOSUB 900
12418 ON CO GOTO 12420,12430,12440
12420 D$="zOK":GOTO 16000
12430 D$="zOK":GOTO 14000
12440 D$=":ZD2/C EFS E2":GOTO 12000
12450 D$="SYSTEM DOWN":GOSUB 60000
12451 D$="z1 ... FOWARD":GOSUB 60000
12452 D$="z2 ... BACK":GOSUB 60000
12453 D$="z3 ... z:]K_-0@0& :¥=":GOSUB 60000
12455 N=3:GOSUB 900
12458 ON CO GOTO 12460,12470,12480
12460 D$="zOK":GOTO 13000
12470 D$="zOK":GOTO 15000
12480 D$="J^8JB<C <O/@":GOTO 40000
13000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zMOMENT COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
13005 RM=4:GOSUB 9000
13010 ON D GOTO 13100,13200,13300,13300,13300,13300,13300
13100 CK=4:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 13150
13110 D$="::F 9] 6^1Y N<262":GOSUB 60000
13111 D$="z1 ... z2WH4V":GOSUB 60000
13112 D$="z2 ... z>^K 8@^;2":GOSUB 60000
13113 D$="z3 ... z?ZVX MT6W @^<CV3":GOSUB 60000
13115 N=3:GOSUB 900
13118 ON CO GOTO 13120,13130,13140
13120 D$="<^,1 19^V3 S/C9V":GOTO 14000
```

各機種共通リスト

```
13130 D$="E]6 S/@2E8E/@ 109^E2 D^/6 29":GOTO 12000
13140 D$="T0E :/@2":GOTO 13000
13150 D$="::F 9]6^ 1Y9D^ 504FE]6 TWE2V":GOSUB 60000
13151 D$="z1 ... z2WE2S]H0":GOSUB 60000
13152 D$="z2 ... z?]E:D 2¥=^ A.3@^2V":GOSUB 60000
13153 D$="z3 ... zD^3C^S 226W ?DF @^<CV":GOSUB 60000
13155 N=3:GOSUB 900
13158 ON CO GOTO 13160,13170,13180
13160 D$="<^,1 19^E2":GOTO 13000
13170 D$="D^/6 29J^1":GOTO 10000
13180 D$="?362 <^,1 C^C27E":GOTO 17000
13200 CK=12:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 13250
13210 D$="O@ 7@6 EF6^ S8C76":GOSUB 60000
13211 D$="z1 ... z?DF C^Y:D":GOSUB 60000
13212 D$="z2 ... z@2F,]& <6Y:D":GOSUB 60000
13213 D$="z3 ... zC^0@ I <-3<-3":GOSUB 60000
13215 N=3:GOSUB 900
13218 ON CO GOTO 13220,13230,13240
13220 D$="<]<^ WZE2E":GOTO 13000
13230 D$="79]L^]<D PE=   <.37. =Y":GOTO 40000
13240 D$="<Z2z555zFVX 2/;2I C^0@J KPB <B6^2 @27.":GOTO 17000
13250 D$="O@ 7@6 S8C7& IM^V":GOSUB 60000
13251 D$="z1 ... z6^2L^MI @^/<-B":GOSUB 60000
13252 D$="z2 ... z:]K_-0@ I >27^.":GOSUB 60000
13253 D$="z3 ... z:]K_-0@ I J62":GOSUB 60000
13255 N=3:GOSUB 900
13258 ON CO GOTO 13260,13270,13280
13260 D$="@^/<-BJ NN^ L6I3  68XBz0.00001":GOTO 10000
13270 D$=">27^.J @2F,]F 1X":GOTO 15000
13280 D$="79]L^]< D J]@^]  J2<^.=Y":GOTO 12000
13300 IF D(2)>3 THEN 13350
13310 D$="D^10 J <-D^3C^ 19WZO=":GOSUB 60000
13311 D$="z1 ... zP7^I D^1":GOSUB 60000
13312 D$="z2 ... z3<[I D^1":GOSUB 60000
13313 D$="z3 ... zK@^XI D^1":GOSUB 60000
13315 N=3:GOSUB 900
13318 ON CO GOTO 13320,13330,13340
13320 D$="zNEXT ROOM":GOTO 12000
13330 D$="J]I3[ F J2/C<O/@":GOTO 40000
13340 D$="zNEXT ROOM":GOTO 15000
13350 D$="D^10 J <-D^3C^ 19WZO=":GOSUB 60000
13351 D$="z1 ... zP7^I D^1z2":GOSUB 60000
13352 D$="z2 ... zO4I D^1":GOSUB 60000
13353 D$="z3 ... zK@^XI D^1z2":GOSUB 60000
13355 N=3:GOSUB 900
13358 ON CO GOTO 13360,13370,13380
13360 D$="zNEXT ROOM":GOTO 16000
13370 D$="zNEXT ROOM":GOTO 17000
13380 D$="zNEXT ROOM":GOTO 10000
14000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zCAT COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
14005 RM=5:GOSUB 9000
14010 ON D GOTO 14100,14200,14300,14300,14300,14300,14300
14100 CK=5:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 14150
14110 D$="¥@<J zCAT COMPUTERz F]9^]I R2Z2J 76E2":GOSUB 60000
14111 D$="z1 ... z?DF @^<C8Z":GOSUB 60000
14112 D$="z2 ... zF,0":GOSUB 60000
14113 D$="z3 ... zLP0]":GOSUB 60000
14115 N=3:GOSUB 900
14118 ON CO GOTO 14120,14130,14140
14120 D$="<^/:3 >=^":GOTO 14000
14130 D$="F,00F F-000F.":GOTO 17000
14140 D$="LP0 LP,0":GOTO 10000
14150 D$="¥@<J zCAT COMPUTERz F]9^]I R2Z2J 76E2":GOSUB 60000
14151 D$="z1 ... z?DF @^<C8Z":GOSUB 60000
14152 D$="z2 ... zF,0":GOSUB 60000
14153 D$="z3 ... zLP0]":GOSUB 60000
14155 N=3:GOSUB 900
14158 ON CO GOTO 14160,14170,14180
14160 D$="<^/:3>=^":GOTO 14000
14170 D$="<Z2z870zFVX <^/:3":GOTO 15000
14180 D$="P0 P0":GOTO 11000
14200 IF D(2)>5 THEN 14250
14210 D$="F]9^]FJ V3JE2 D 2/@J=^@^":GOSUB 60000
14211 D$="z1 ... z?:& E]D6":GOSUB 60000
14212 D$="z2 ... z@@7 :¥=?^":GOSUB 60000
14213 D$="z3 ... zDS@^A @^[":GOSUB 60000
14215 N=3:GOSUB 900
14218 ON CO GOTO 14220,14230,14240
14220 D$="F-3X.8 Q<":GOTO 14000
14230 D$="79] 79] <^.7. =Y":GOTO 40000
14240 D$="C^0@ L^?8 <B6^2 F J2<^.":GOTO 12000
14250 D$="F]9^]FJ V3JE2 D 2/@J=^@^":GOSUB 60000
14251 D$="z1 ... z?:& E]D6":GOSUB 60000
14252 D$="z2 ... z@@7 :¥=?^":GOSUB 60000
14253 D$="z3 ... zDS@^A @^[":GOSUB 60000
14255 N=3:GOSUB 900
14258 ON CO GOTO 14260,14270,14280
14260 D$="C^7F,2":GOTO 13000
14270 D$="?323:DJ TR@N36^ 22":GOTO 16000
14280 D$="C^0@ L^?8 X62 LI3":GOTO 17000
14300 IF D(3)<4 THEN 14350
14310 D$="62[ 50L_] =2/AFC D^10 50L_] 6I3":GOSUB 60000
14311 D$="z1 ... BROWN SWITCH":GOSUB 60000
14312 D$="z2 ... VOILET SWITCH":GOSUB 60000
14313 D$="z3 ... BLUE SWITCH":GOSUB 60000
14315 N=3:GOSUB 900
14318 ON CO GOTO 14320,14330,14340
14320 D$="zDOOR OPEN":GOTO 15000
14330 D$="zDOOR OPEN":GOTO 16000
14340 D$="zDOOR OPEN":GOTO 17000
14350 D$="62[ 50L_] =2/AFC D^10 50L_] 6I3":GOSUB 60000
14351 D$="z1 ... ORANGE SWITCH":GOSUB 60000
14352 D$="z2 ... WHITE SWITCH":GOSUB 60000
14353 D$="z3 ... PINK SWITCH":GOSUB 60000
14355 N=3:GOSUB 900
14358 ON CO GOTO 14360.14370.14380
```

ゲーム小僧

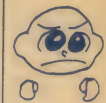
ニカイドウマサヒロ

各機種共通リスト

```
14360 D$="zDOOR OPEN":GOTO 10000
14370 D$="zDOOR OPEN":GOTO 12000
14380 D$="zDOOR OPEN":GOTO 14000
15000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zLUNATIC COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
15005 RM=6:GOSUB 9000
15010 ON D GOTO 15100,15200,15200,15200,15200,15200,15200
15100 CK=8:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 15150
15110 D$="¥@<J 8Y/CE2 ?35S3@^[":GOSUB 60000
15111 D$="z1 ... z2T 8Y/C2Y":GOSUB 60000
15112 D$="z2 ... z?ZVX ::6W @^<C8Z":GOSUB 60000
15113 D$="z3 ... z@L^] ?3E]C^<.3":GOSUB 60000
15115 N=3:GOSUB 900
15118 ON CO GOTO 15120,15130,15140
15120 D$="?ZFJ :]7.6^ E2":GOTO 15000
15130 D$="¥6WE2 C^Yz?z E]I:D@^":GOTO 15000
15140 D$="D^3S 1X6^D3 5Z2F :I @C& 19^V3":GOTO 10000
15150 D$="¥@<J 8Y/CE2 ?35S3@^[":GOSUB 60000
15151 D$="z1 ... z2T 8Y/C2Y":GOSUB 60000
15152 D$="z2 ... z?ZVX ::6W @^<C8Z":GOSUB 60000
15153 D$="z3 ... z@L^] ?3E]C^<.3":GOSUB 60000
15155 N=3:GOSUB 900
15158 ON CO GOTO 15160,15170,15180
15160 D$="?ZFJ :]7.6^ E2":GOTO 15000
15170 D$="¥6WE2 C^Yz?z E]I:D@^":GOTO 15000
15180 D$="D^3S 1X6^D3":GOTO 10000
15200 IF D(5)>5 THEN 15250
15210 D$="S32AD^ 23  ¥@<J 8Y/CJ 2E2":GOSUB 60000
15211 D$="z1 ... z¥6/@ ?ID3X@^":GOSUB 60000
15212 D$="z2 ... z2T T/J_X 8Y/C2Y":GOSUB 60000
15213 D$="z3 ... z226W @^<C8Z":GOSUB 60000
15215 N=3:GOSUB 900
15218 ON CO GOTO 15220,15230,15240
15220 D$="D^3> 8A6W C^O6> @^[3 D^/629":GOTO 17000
15230 D$="F]9^]L>^26^ EF&23  HB<.37.=Y":GOTO 40000
15240 D$="C^Yz?z E>^ C^YKBV36^ 1Y":GOTO 15000
15250 D$="S32AD^ 23  ¥@<J 8Y/CJ 2E2":GOSUB 60000
15251 D$="z1 ... z¥6/@ ?ID3X@^":GOSUB 60000
15252 D$="z2 ... z2T T/J_X 8Y/C2Y":GOSUB 60000
15253 D$="z3 ... z226W @^<C8Z":GOSUB 60000
15255 N=3:GOSUB 900
15258 ON CO GOTO 15260,15270,15280
15260 D$="1X6^D3 ?32/C8ZYIJ 7P@^9@^":GOTO 14000
15270 D$="F]9^]L>^26^ EF&23  Z0;^0<.37.=Y":GOTO 40000
15280 D$="C^Yz?z E>^ C^YKBV36^ 1Y":GOTO 15000
16000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zMAD COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
16005 RM=7:GOSUB 9000
16010 ON D GOTO 16100,16200,16200,16200,16200,16200,16200
16100 CK=10:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 16150
16110 D$="¥@<J ;L^:]K_-0@ I zPASSWORDz& </C2Y":GOSUB 60000
16111 D$="z1 ... z>^K <X@2":GOSUB 60000
16112 D$="z2 ... z5<4C8ZZJ^":GOSUB 60000
16113 D$="z3 ... z3?@^[":GOSUB 60000
16115 N=3:GOSUB 900
16118 ON CO GOTO 16120,16130,16140
16120 D$="zPASSWORD is not ALIEN":GOTO 10000
16130 D$="zPASSWORD:NFLNSR":GOTO 15000
16140 D$="zPASSWORD:ALIEN":GOTO 14000
16150 D$="¥@<J ;L^:]K_-0@ I zPASSWORDz& </C2Y":GOSUB 60000
16151 D$="z1 ... z>^K <X@2":GOSUB 60000
16152 D$="z2 ... z5<4C8ZZJ^":GOSUB 60000
16153 D$="z3 ... z3?@^[":GOSUB 60000
16155 N=3:GOSUB 900
16158 ON CO GOTO 16160,16170,16180
16160 D$="zPASSWORD is ALIEN":GOTO 12000
16170 D$="zPASSWORD is NFLNSR":GOTO 13000
16180 D$="zPASSWORD is KROKREN":GOTO 16000
16200 IF D(3)>3 THEN 16250
16210 D$="¥@<J >622AI :]K_-0@ =M^C J18<C2Y":GOSUB 60000
16211 D$="z1 ... zC^8^AJ D^:E]@^":GOSUB 60000
16212 D$="z2 ... z8[O8J @^Z@^":GOSUB 60000
16213 D$="z3 ... zE>^@^":GOSUB 60000
16215 N=3:GOSUB 900
16218 ON CO GOTO 16220,16230,16240
16220 D$="C^8^A 26^2F BZC2/CT[3":GOTO 13000
16230 D$="</CJ2Y6^ :@4WZE2":GOTO 16000
16240 D$="?ZJ 5046^ F]9^]@^6W@^":GOTO 16000
16250 D$="¥@<J >622AI :]K_-0@ =M^C J18<C2Y":GOSUB 60000
16251 D$="z1 ... zC^8^AJ D^:E]@^":GOSUB 60000
16252 D$="z2 ... z8[O8J @^Z@^":GOSUB 60000
16253 D$="z3 ... zE>^@^":GOSUB 60000
16255 N=3:GOSUB 900
16258 ON CO GOTO 16260,16270,16280
16260 D$="C^8^A 26^2F BZC2/CT[3":GOTO 17000
16270 D$="</CJ2Y6^ :@4WZE2 <Z2 z259z:^3":GOTO 16000
16280 D$="?ZJ 5046^ 6]6^4Y :D@^":GOTO 16000
17000 PRINT:GOSUB 60000:D$="zNEESA COMPUTER ROOM":GOSUB 60000
17005 RM=8:GOSUB 9000
17010 ON D GOTO 17100,17200,17300,17400,17500,17500,17500
17100 CK=13:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 17150
17110 D$="¥@<J ;L^:]K_-0@ UF/D zPASSWORD?":GOSUB 60000
17111 D$="z1 ... NFLNSR":GOSUB 60000
17112 D$="z2 ... ALIEN":GOSUB 60000
17113 D$="z3 ... KROKREN":GOSUB 60000
17115 N=3:GOSUB 900
17118 ON CO GOTO 17120,17130,17140
17120 D$="zOK BUT NEXT ROOM":GOTO 12000
17130 D$="zOK BUT NEXT ROOM":GOTO 11000
17140 D$="zBAD PASSWORDz <.37.=Y":GOTO 40000
17150 D$="¥@<J ;L^:]K_-0@ UF/D zPASSWORD?":GOSUB 60000
17151 D$="z1 ... NFLNSR":GOSUB 60000
17152 D$="z2 ... ALIEN":GOSUB 60000
17153 D$="z3 ... KROKREN":GOSUB 60000
17155 N=3:GOSUB 900
17158 ON CO GOTO 17160,17170,17180
17160 D$="zBAD PASSWORDz <.37.=Y":GOTO 40000
17170 D$="zOK BUT NEXT ROOM":GOTO 14000
```

各機種共通リスト

```
17180 D$="zOK BUT NEXT ROOM":GOTO 15000
17200 CK=16:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 17250
17210 D$="S32AD^ 7:3 zPASSWORDzJ":GOSUB 60000
17211 D$="z1 ... NFLNSR":GOSUB 60000
17212 D$="z2 ... ALIEN":GOSUB 60000
17213 D$="z3 ... KROKREN":GOSUB 60000
17215 N=3:GOSUB 900
17218 ON CO GOTO 17220,17230,17240
17220 D$="zOK":GOTO 16000
17230 D$="zOK":GOTO 17000
17240 D$="z???":GOTO 15000
17250 D$="S32AD^ 7:3 zPASSWORDzJ":GOSUB 60000
17251 D$="z1 ... NFLNSR":GOSUB 60000
17252 D$="z2 ... ALIEN":GOSUB 60000
17253 D$="z3 ... KROKREN":GOSUB 60000
17255 N=3:GOSUB 900
17258 ON CO GOTO 17260,17270,17280
17260 D$="z???":GOTO 17000
17270 D$="zOK":GOTO 17000
17280 D$="zOK":GOTO 17000
17300 CK=17:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 17350
17310 D$="<^U3F R2Z2& F-3X.8 <C8@^;2":GOSUB 60000
17311 D$="z1 ... z::6W @^<C8Z":GOSUB 60000
17312 D$="z2 ... zC^8^AJ D^:F1Y":GOSUB 60000
17313 D$="z3 ... z=M^CI <=CQ& DR[":GOSUB 60000
17315 N=3:GOSUB 900
17318 ON CO GOTO 17320,17330,17340
17320 D$="?IV3E A6WJ ¥@<FJ 1XO>]":GOTO 10000
17330 D$="zNYA COMPUTER ROOMzF 1Y":GOTO 17000
17340 D$=";^]H]E6^W NYA F <^,O;ZC C^7O>]":GOTO 12000
17350 D$="<^U3F R2Z2& F-3X.8 <C8@^;2":GOSUB 60000
17351 D$="z1 ... z::6W @^<C8Z":GOSUB 60000
17352 D$="z2 ... zC^8^AJ D^:F1Y":GOSUB 60000
17353 D$="z3 ... z=M^CI <=CQ& DR[":GOSUB 60000
17355 N=3:GOSUB 900
17358 ON CO GOTO 17360,17370,17380
17360 D$="1O2E ¥@<6^ <^U3FE/@D 5S/@I6":GOTO 13000
17370 D$="zCNA COMPUTER ROOM":GOTO 17000
17380 D$="W<^,1            C^7O>]":GOTO 11000
17400 CK=18:GOSUB 8000:IF CD=1 THEN 17450
17410 D$="D^I MTF 27@2IC^=6":GOSUB 60000
17411 D$="z1 ... CNA ROOM":GOSUB 60000
17412 D$="z2 ... TINY ROOM":GOSUB 60000
17413 D$="z3 ... NYA ROOM":GOSUB 60000
17415 N=3:GOSUB 900
17418 ON CO GOTO 17420,17430,17440
17420 D$="zOK , GO":GOTO 12000
17430 D$="zOK , GO":GOTO 11000
17440 D$="zOK , GO":GOTO 10000
17450 D$="D^I MTF 27@2IC^=6":GOSUB 60000
17451 D$="z1 ... CNA ROOM":GOSUB 60000
17452 D$="z2 ... TINY ROOM":GOSUB 60000
17453 D$="z3 ... NYA ROOM":GOSUB 60000
17455 N=3:GOSUB 900
17458 ON CO GOTO 17460,17470,17480
17460 D$="TR@N36^ 22C^=V zNYA F <O<.3":GOTO 10000
17470 D$="TR@N36^ 22C^=V zCNA F <O<.3":GOTO 12000
17480 D$="TR@N36^ 22C^=V zTINY F <O<.3":GOTO 11000
17500 IF D(3)<3 THEN 17550
17510 D$="zCOMPUTER SLEEPS":GOSUB 60000
17511 D$="z1 ... OPEN DOOR1":GOSUB 60000
17512 D$="z2 ... OPEN DOOR2":GOSUB 60000
17513 D$="z3 ... OPEN DOOR3":GOSUB 60000
17515 N=3:GOSUB 900
17518 ON CO GOTO 17520,17530,17540
17520 D$="zBOMB!!":GOTO 40000
17530 D$="zCANNOT OPEN":GOTO 17000
17540 D$="zOTHER ROOM":GOTO 12000
17550 D$="zCOMPUTER SLEEPS":GOSUB 60000
17551 D$="z1 ... OPEN DOOR A":GOSUB 60000
17552 D$="z2 ... OPEN DOOR B":GOSUB 60000
17553 D$="z3 ... OPEN DOOR C":GOSUB 60000
17555 N=3:GOSUB 900
17558 ON CO GOTO 17560,17570,17580
17560 D$="GO ROOM":GOTO 13000
17570 D$="GO TO HELL":GOTO 40000
17580 D$="GO ROOM":GOTO 14000
20000 DIM D(8),C(19,8)
20010 FOR J=1 TO 19:FOR I=1 TO 8:READ C(J,I):NEXT:NEXT
29999 RETURN
40000 GOSUB 60000:PRINT:PRINT:PRINT
40010 D$="z GAME OVER":GOSUB 60000
40020 END
50000 GOSUB 60000:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
50010 D$="zYou escaped NYAN NYAN ROOM":GOSUB 60000
50020 D$="zBut THIS IS ONLY PART-I":GOSUB 60000
50030 D$="zNEXT IS VERY HARD":GOSUB 60000
50040 D$="zGOOD BYE":GOSUB 60000
50050 END
60000 AN=128:FOR I=1 TO LEN(D$)
60010 DD=ASC(MID$(D$,I,1))
60020 IF DD=ASC("z") THEN AN=128-AN:GOTO 60040
60030 PRINT CHR$(ASC(MID$(D$,I,1))+AN);:GOSUB 11
60040 NEXT
60050 PRINT
60060 RETURN
```

PC-60、60mkII/SR、66/SR変更リスト

```
11 PLAY "o6g64":RETURN
```

ゲームデザインアイデアノート

第5回 アイデア実践編

今まで4回にわたって、ゲームがどう作られるのかを解説してきたワケだけど、今回からは第1回で書いたように、いろいろなゲームからおもしろいアイデアを紹介していこうと思う。

文●米平 申
ILLUST/Y. HASEGAWA

☒「アーコン」とは、何者だ?

以前、「将棋+アクション」というアイデアのゲームを考えてほしいと、宿題を出しておいたのだけれども、前回紹介したHIGE君の他に、新しく4人の人たちからゲームアイデアが届いた。

この作品を紹介する前に、ボクがイメージにおいていたゲームの紹介をしておこう。

「アーコン」というゲームを知っているかな?

これはアップル用ゲームとしてエレクトロニック・アーツから発売されているソフトで、日本では、B・P・SがPC-88用に移植した。

このゲームは、いわゆる思考型アクションゲームとはいえ、チェスとアクションゲームが合体したものだ。

最初、チェスのような盤面のグラフィックが現れて、敵味方交互に、一駒ずつ自分の駒を動かしていく。このへんのルールは、チェスとまったく同じだ。

敵と味方の駒が同じマスに入ると、グラフィックが闘技場に切り替わる。ここからがアクションゲームになるわけだ。

闘技場の中では、時間がたつにつれて、障害物が現れたり消えたりしていく。

プレイヤーは自分の駒をジョイスティックで動かし、各駒に特有の武器を使用して相手を倒すのだ。

武器には剣から火焔まである。剣は敵に近づかなければ使えないが、すぐに再使用できる。一方、火焔は長い射程距離を持つが、再使用までの時間が長い、といった一長一短がある。

だから、自分と敵の駒の特色をよく把握してないといけないんだ。また、闘技場の障害物の使い方も重要になってくる。

発想によって分類すると、これは「異質な物同士を組み合わせたゲーム」といえ、その両者が、バランスよく融合している。

なにしろ、ゲームに勝つには、チェスという思考型ゲームに強くならねばならず、闘技場モードでのアクションゲームにも強くならねばならない。

とはいえ、闘技場モードでのアクションゲームも、最近のリアルタイム・ロールプレイングゲームと同じタイプのものなので、反射神経よりも作戦の立て方が重要といえる。

▲アーコンのアリーナモードの画面。細かい戦術が必要だ。

ARCHON
REVIVE
WHAT ICON WILL YOU REVIVE?

▲こちらはチェスモード。大局的な戦略がものをいう。

「戦略」と「戦術」で思考する。

もう少し突っ込んでみよう。

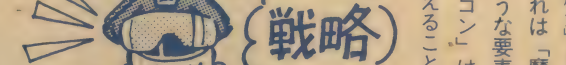
じつは「アーコン」というゲームは、表面的には「異質な物の組み合わせ」だが、本当は「単なる思考型」なのではないだろうか？

その理由はこうだ。

まず「戦略」と「戦術」という話をしておこう。

のっけから「何だろう？」と思うだろうけれども、なるべくわかりやすく解説しよう。

よく、戦争シミュレーションゲームで、この2つの言葉が使われている。何げなく使っているんだけれども、この2つの関係を正しく理解している人は少ないんじゃないかな。

「戦略」とは、戦争（スポーツでも構わない。とにかく複数の勢力が対立する状況）で、相手に勝つための、大局的な方針のことをいう。野球でいえば、監督がバントやヒットエンドランのサインを出したり、もっと大きく考えれば、投手のローテーションを決定したりということだ。

一方、「戦術」は、「戦略」を上手く運ばせるための方法であって、前の野球の例でいえば、個々の選手がどう動くかということである。

ここまで言えば、カンのよい人なら、ボクの言おうとしていることがわかったにちがいない。

そう。「アーコン」のチェス・モードは「戦略」、闘技場モードは「戦術」といえるんじゃないかなっていうことだ。

もっとくだけて考えると、チェスは「戦略マップ」、闘技場は「戦術マップ」ってところかな。

「アーコン」にはもう1点、おもしろい要素がある。それは、最近流行のリアルタイム・ロールプレイングゲームの要素だ。

たとえば、キャラクター（？）はとりあえず「成長」する。これはチェスや将棋のルールである「成金」を考えれば当然といえる。「魔法」を使うこともできるが、これは「魔法使い」のみだ。このような要素が含まれることで「アーコン」は、さらに奥深い作戦を考えることを必要とさせている。

なかなかデキル！投稿アイデア。

さて、「アーコン」の分析と解説はこれくらいにして、新たに届いた4人の作品を見てみよう。

まず、埼玉県の野本康則君。

将棋盤のマップで、王と他の駒は同時に移動し、敵と出会うと戦闘となる。この際、自軍の好きな駒を選んで、戦闘やその他の行動を行う。敵の戦力は不明のままである。敵を倒すと宝の箱が出てくる。箱は詰め将棋を解くことによって開き、中に武器等が入っている。

各ステージの最後には親玉がいて、これを倒すと次のステージへ進む。ラストステージの親玉は、自軍の駒全部で戦闘して勝つか、普通の将棋に勝つと倒せる。

次は大阪府の野村篤史君。

基本的には「アーコン」や、前回のHIGE君の作品と同様に、将棋をやって、同じマスに入るとアクションゲームになり、戦闘というパターン。

ただし、戦闘をしかける側が若干有利になる。自分の駒は敵に勝つと1ランクアップし、負けると敵に奪われる。ランクは次のとおり。

歩→香→桂→銀→金→角→飛→馬→龍

このルールがあるため、普通の「成」はない。追加ルールとして、軍人将棋のように、駒と駒との相性を設定する（たとえば、角が香と戦うときには少し弱くなる）。

また、連戦した駒の体力が減るという追加ルールもある。王や龍が勝っても、ランクアップせず、かわりに戦闘力と体力が増える。

滋賀県の山田康彦君の作品。

「ビデオゲームとして考えています」との条件付きで、まず、「テーカン・ワールド・カップ」のような対面型のきょう体を使用する。

プレイヤーは自分の持ち駒を操作して、「KING」を守りつつ、相手の「KING」を破壊することを目的とする。戦闘はシューティングである。

プレイヤーが一度に操作できる駒は1つだけだが、味方の駒に弾を当てると、その駒にチェンジできる。操作していない駒に自分の駒を体当たりさせると、押し進めることができ、盾のかわりにして進めるが、斜め方向に押すことはできない。押し進める駒の数は無制限である。

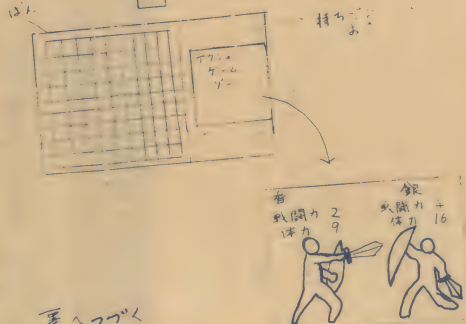
駒が破壊されると爆発し、爆煙が残る。そして、2〜3マスの範囲に広がって、画面外に出るまで存在している。これにかくれて攻撃することもできる。

盤面はマス目だが、「レイダース5」のようなタイル状のグラフィックで、最初の両軍の配置エリア以外の盤面は障害物ゾーンである。障害物には、2種類の建造物と、穴とがある。建造物は弾を当てて破壊できる。また、穴には、敵の駒を落とすことが可能である。

1ゲームに5回ずつしか使えな

マップは大き■普通の将棋みたいにならんでいて
王が動くと他のこまも動く。
敵とあったら、こまの中から好きなのをえらんで戦うなりなんなりとする。こまによってとくしゅがある。エネルギーがなくなるまで(敵)やる。自分のえらんだこまもおなじ。
エネルギーがなくなると、しぼう。自分のこまはなくなる。
敵は何人かいっしょにいるか、いないかはわからない。
敵をたおすと、宝の箱がでてくる。これはつめ将棋をとけたらあくようになっていて、やってもやらなくてもよい(自分のこまがなくなるかもしれないから)。宝の中は、こまが、あるこましかつかえない(たたかうとき)のぶきなどになっている。ほかにもある。てきじゃないのもいる。こんなのがつづいてステージの最後には、おやぶんがいて、こいつをたおすとつぎのステージにいける。
ラストステージのおやぶんはとてつもなくつよくてたいへんである。
おやぶんをたおすときは、自分のこま全部でやるか、ふつうのしょうぎでたおす。
ふつうのしょうぎでたおすのは何回かきめておく。
まっ、こんなもんでどうでしょう。
ロールプレイングみたいでごめんなさい。
これからもガンバレしてください
スペースハリアーいいです

◀野本君のハガキ。画面イラストがないのがさびしいが、最後の行が泣かせる。

まあロールプレイングのようなもんなんですけど
こまによって戦闘力，体力がきまっているです
(例) 歩兵 戦闘力1，体力5
金将 〃 7， 〃 20
という感じにです。
もちろん移動はふつうの将棋と同じです
もしこまが重なったらアクションゲームになる
とびこんだ方が少し戦闘力が上がる
このような場合 香の戦闘力が少し上がる
裏へつづく

▲こちらは野村君。裏には「これはボツだな」なんて書いてある。

いテクニックとして、ミサイル発射、弾のパワーアップ、およびワープがある。

ミサイルは、通常の弾の5倍の破壊力を持っている。また、弾のパワーアップとは、射程が5マスから8マスへのびるというものである。

ワープとは、駒を無敵の状態で（というより画面上から消えた状態で）、ボタンを押じた回数分のマス目だけ動かすというもので、敵の背後に回り込んだりするのに有効である。

なお、「成」は2種類の駒にのみある。

■まだまだいろんな発想ができる。

最後は東京都の山口君だ。

全体的に見て、送られてきた作品のほとんどが、「将棋盤」を題材とした物だった。しかし、この作品だけは「将棋」の世界観(?)が題材になっている。

主人公は少年で、斜め方向から見たグラフィックで前方にスクロールする。また、横方向も全体で2画面分あり、その範囲でスクロールする。

少年は、空気銃やキックで、敵の将棋の駒を倒していく。敵の動きは将棋の駒と同様なので、たとえば「銀」が攻めてきたら、横か真後ろに逃げればよい。

地形はやたらとクルクル回り、火の柱が出たり、落とし穴だったりといったワナがある。

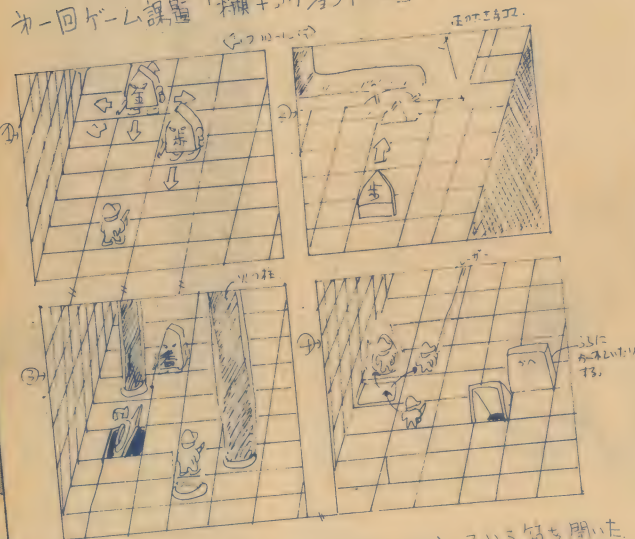
また、壁やトンネル（近道？）、パワーアップエリアのような地形もある。

また、左下の手紙にあるとおりおもしろいストーリー設定があり、ゲームの最終目的は、さらわれた20個の味方のコマを救助することになっている。

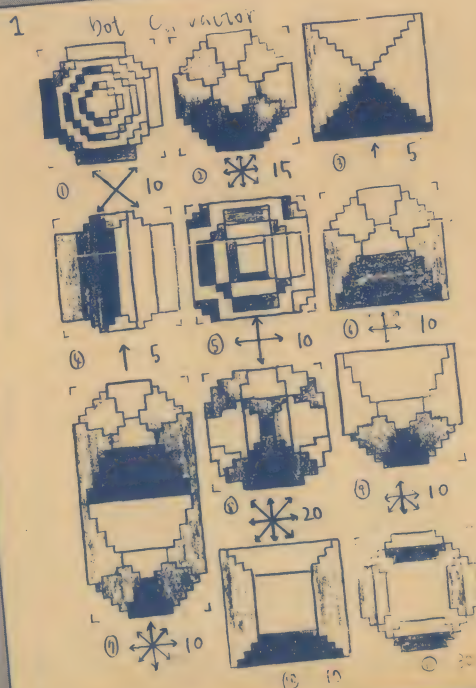
いやあ、それにしても、みんなエライ！　送られてきた手紙を完全に掲載するのが不可能なので、ボクなりに再構成してみたんだが、説明の足りないところは、どうか許してもらいたい。

さて、宿題の第2弾だ。これは少々難しいぞ。タイトルは、ズバリ「日常生活のロールプレイングゲーム」だ！

そう、魔法も剣もレーザー銃もパワードスーツも使ってはいけない。ちょうど、前回の「買い物ゲーム」みたいなヤツだ。どんどん独創的な作品を送ってほしい。

なお、次回も引き続き、「将棋＋アクションゲーム」の作品を紹介していこうと思う。楽しみにしていてくれ。

▲山口君のアイデアは、「将棋の国の少年」って感じだね。

▶山田君は、ドットパターンのキャラクターデザインまでしてくれた。

サイファイおじさん

SFのススメ⑧

恐れ知らずの"SF作家入門"

by 遠藤行一
イラスト・浅井真澄

ファンなら1度は書いてみたいSF小説。1人よがりの理論を冷静に見つめ直して肩の力を抜けば…ホ～ラ、今日の気分は?

SF小説を読み始めたキミ、このコーナーを読んだのがきっかけになったのかどうかは大いに疑問だけど、SFってのは読み始めると必ずといっていいほど書いてみたくなるもんなんだよね。キミもきっとこの不思議な魅(魔)力にとりつかれているはずだ。

書こう書こうと思いながら、何一つ作品として形にできていないボクが書くのはおかしな気もするんだけど、今回はおそれおおくも"SF作家入門"をテーマに話を進めていこうと思う。作家でもないボクの意見だからまったく信頼性はないんだけど、書きながら試行錯誤した経験だけは生かせるし、もしかしたら少しくらいはキミの書こうとする気持ちの足しになるかもしれないと思うんだ。

短編で㊞を攻めろ!

まず、SFを読んでいるキミ、きっと想像力豊かなキミは、できる限り希有な独自の世界を思い描いてぜひ長編を、と考えていることだろう。でも、ひとまずそれは置いといて、短編を書いてみるべきだ。とくに、まじめに『SF作家』を意識しているならね。

短編を勧める理由はいくつかあって、その1つが現在のSF界のニーズなんだ。これはモノの本で読んだんだけど、SF出版社はつねに作品不足に悩んでいて、編集者もいい作品さえあればどんどん採り上げようという意欲はあるというんだ。ただし、作品不足といってもそうそう都合よく何十頁も穴があいているなんてことはないし、何十枚もの原稿を根気よく最後まで読んでくれる親切で暇な編集者なんていているもんかぁ(編注・"暇な"だけ余計ですが、最後まで読めるだけの作品なら、忙しくても読むと思います。きっと)!!

作家は短編に始まり短編に終わるともいわれていて(誰がいった?)傑作短編を書くのはあの星新一でも至難の技だけど、コツさえ押さえておけば作家を志望する素人でもいい短編を書くことは夢ではないはずだ。とにかく編集者の目にとまらないことには、作家にはなりえない。ボツを何度もくり返しながら、手にとってくれやすい短編で攻めるのがテだ。

読ませるテクはコレ!

さて、小説には登場人物、背景、プロット(筋)と結末などの設定が必要だ。それぞれはまったく独立しているように見えるけれど、共通した姿勢があるべきだと思う。

SF作家たるもの、つねに読者を意識の外へ追いやってはならない。読者の代弁者たる編集者の目にとまるためにも、読者が最後まで読み終えたくなるような作品を書かなければならない。といっても、そうかた苦しく考える必要はない。ひとりよがりにならずに冷静になって読み返してみればいいんだから(第三者になって読むなんて難しいよな)。

❶ 登場人物

登場人物・キャラクターは、読者に対するアプローチの第1歩だ。物語中の登場人物の魅力は読者を強くひきつける。読者と登場人物が同一化してしまえば(感情を共有できれば)、もうこっちのもの。小説のラストに向かって一気に読んでしまう。そういった魅力のある登場人物を創造するのが、いい短編を創作する近道なんだ。

では、魅力ある登場人物とはどんなキャラクターだろう?

SFはその性質上、どんな登場人物も設定できる。地球人、火星人、超生命体、無生物……たとえば石にだってできるけど、読者には読者の限界があって、どんな登場人物も必ず人間的な思考を持っていなければならない。いかに魅力的なキャラクターでも、アメーバの思考に読者がついてこれるとは思えないからね。多少の差はあっても、登場人物とくに主人公は人間的な考え方でなければならない(いかにもSF的でない発想だが、なんてったって作家の道は険しいんだ)。

例を挙げてみよう。読者自身あるいはその周囲の人たちのなかにいそうな人物が理想的だ。読者が感情移入しやすいタイプの人間がいいだろう。SF、とくに昔のSFは完全無欠のスーパーヒーローがよく登場したけれども、それはあまりいい策とは思えない。たとえ全般的に優れていても、必ず致命的な欠点がほしい。物語の展開上、その欠点ゆえに主人公が苦悩するなんて設定は、よく使われるけどバッチリ。

❷ 背景

背景は、SFの命が"センス・オブ・ワンダー"だといわれていた昔から、SFのもっとも重要なポイントだとされてきた。けれども素人の作品、つまらない作品の多くは、とかくこの背景・作品のアイデアにばかり情熱を燃やして失敗に終わっている。その原因は、SFだという気負いにある。小道具をそろえすぎたり、読者に理解できないのではという思い上がりがあったり。確かにSFの雰囲気を出すために、SFファンなら誰でも知っているだろう小道具をならべてみたくなるし、自分で思いついた新発明を自慢したくなる。でも、そんなことでは百年かかってもボツの山。作品は、あくまで読者がそれを読んでおもしろいか、が勝負なんだ。

プロではないボクを含めて、キミたちがいくら頭をひねってもたいしたアイデアが生まれる可能性はほとんどないし、誰かの二番煎じになるのがオチ。それならい

っそ、ちょっとした思いつきを作品にしたほうがいい。それも、その（自分では『スゴイ！』と思っている）思いつきに執着せずに、登場人物の行動に重点を置くとか。これなら、アイデアを誰から拝借しようがかまわないしね。

また、背景を描くときには、物語の展開と結末に関すること以外の細かい説明は省いてしまおう。SF的小道具にしても、どう動くかよりも何をするものかを明確にしたほうがいいね。もちろん、どんな新発明があってもいいと思うけど、でも、現在の科学と矛盾しないことだ。知りもしないことを書くのは読者に対して失礼だ。もし、知らないことについて書かなければならないときは、よく調べて知識の範囲内にとどめること。

これらのことを注意するだけでも、かなりスッキリした作品になるだろう。

❸プロットと結末

ボクは結末から物語を思い描く。その結末になるようなプロットを逆に考え出す。この作法も間違いではないけど、素人にはいい方法ではないと思う。ボクがいい証拠だ。

結果と同じように、何か新しい理論・発明を思い浮かべて、それが登場する物語を作る方法がある。ギミックストーリーというのがこれで、それはSF界の歯ブラシといわれるくらい大量に生産されているとか。つまり、よほどでないかぎり、アイデア（新理論や発明）だけの作品がその歯ブラシのなかからぬきんでて、読者や編集者の目に止まるなんてことはまずないんだ。

アイデアは奇抜でなくても、プロットがよければ作品は素晴らしいものになりえる。

プロットには〝約束の連鎖〟といわれるテクニックがある。たとえば——主人公に難問がつきつけられている。これにとどまらず新たな難題、謎が次々と出現して、やっとの思いで主人公が最初の問題を解決する。それによって、次の障害を突破する手掛かりが手に入り、徐々にすべてが解決へ向かうという具合だ。

その上手な使い方は、最後の最後までつねに2〜3の難問を主人公（読者）の手元に残しておくことだ。これはプロットの基本であり、読者を結末にかりたてる最高のテクニックなんだ。

そして結末。ここにきて、なんらかの感情・余韻を主人公（＝読者）に感じさせなければならない。読み終わってなお、編集者なり読者なりをひきとめておくだけの力が必要だ。

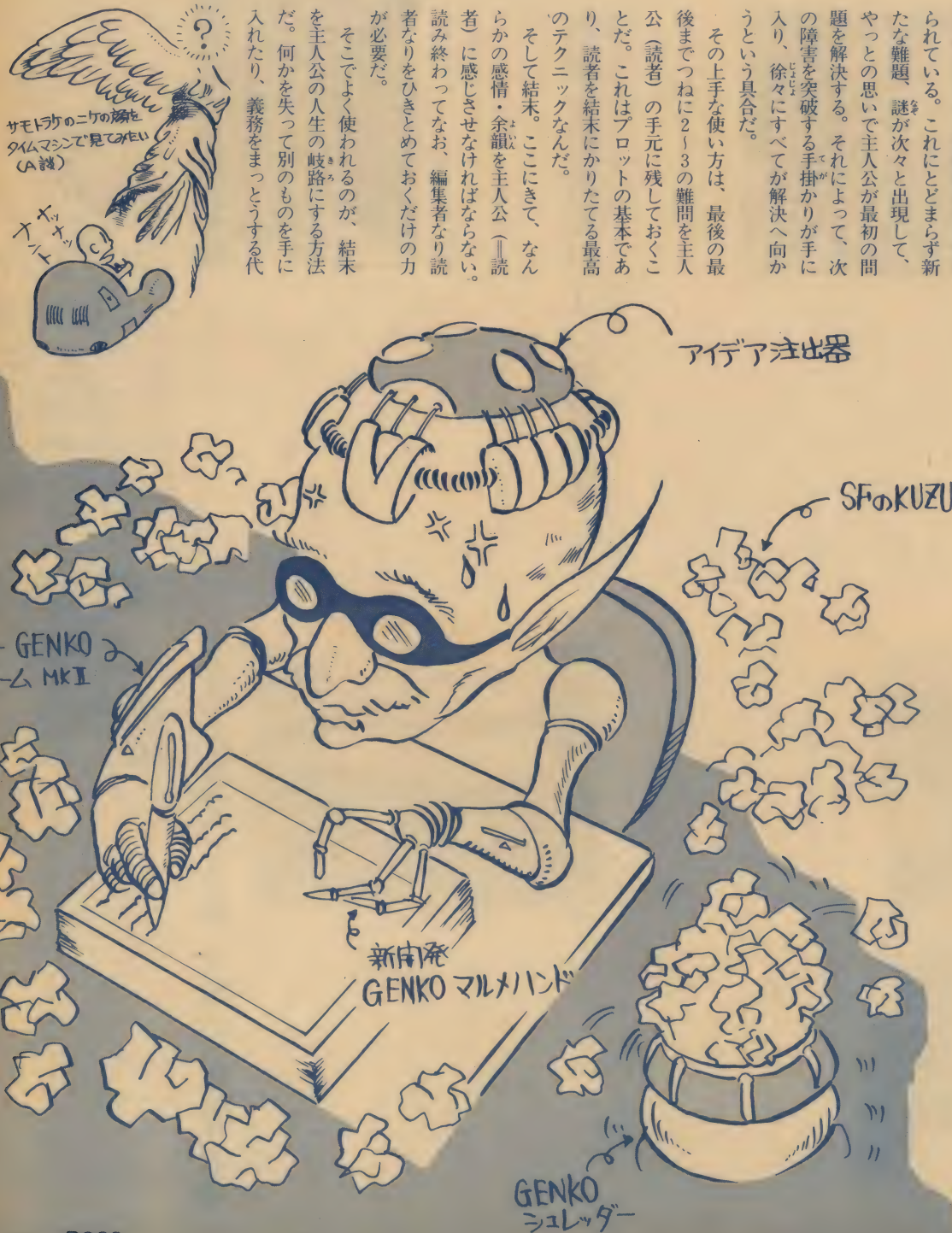
そこでよく使われるのが、結末を主人公の人生の岐路にする方法だ。何かを失って別のものを手に入れたり、義務をまっとうする代わりに恋人を失ったり、命を投げうって多くの生命を助けたり。悲劇的だったり、ハッピーエンドだったり、いろんな終わり方が考えられるけど、要は読者をいかに納得させるかにかかっている。

主人公の心の動きを読者に余すところなく伝えて、主人公と読者を1つにしてしまうことだ。これさえできれば、結末はもうキミの思いのまま!!

＝今月の名言＝

SFの95パーセントはクズである。しかし、どんなものでもその95パーセントはクズなのだ。

T・スタージョン
『SF作法覚え書』
東京創元社より

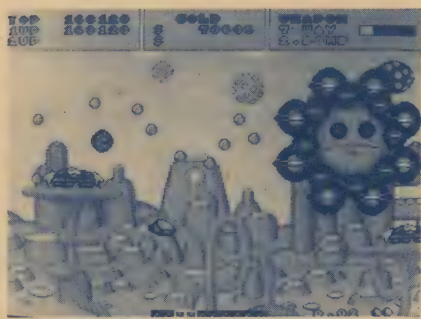
P.S. 今回はこの本を参考にして書かせてもらいました。本気で作家を目指す人は一読あれ。作品のレベルアップ間違いなし！

AOUショーレポート

最新のAMマシンが勢ぞろい！

今年のアミューズメント・エキスポはひと味違う！　主催団体も「NAO」から「AOU」へと変わり、よりパワーアップしたこのショー。さっそく新作ゲームを紹介してみよう。

去る3月5、6日に、東京は新宿副都心のNSビルで、「AOUアミューズメント・エキスポ」が開催された。通のキミならご存知のように、このショーは去年まで、「NAOアミューズメント・エキスポ」と呼ばれていたんだけれど、主催団体が新結成（というか再編成）されたので、今年からは新たな名前で始まったわけなんだ。それに伴い、今年からはナムコも出展するようになったり、なかなか見どころタップリのアミューズメント・エキスポ。では、新作ゲームの中で目立ったものを紹介してみよう。

お金を貯めてパーツを買おう「ファンタジーゾーン」

今回のショーで、いちばんインパクトの強かったゲームがこれ、「ファンタジーゾーン」だ。

ファンタジー ゾーン（セガ）

設定自体は目新しいものではなく、最近流行の横スクロールシューティングゲームなんだけど、なんというか、画面の雰囲気が独特なんだ。パステルカラーを多用したプレイフィールド上を、コミカルなキャラクターが動き回るさまなんか、まるで「スペースハリアー」の世界！

だけど、ただ単に画面が独特なだけのゲームじゃないのが、セガさんのエライところ。このゲームは、パワーアップの仕方も独特なんだ。敵を撃つごとにコインが現れるから、それを拾い集めて「パーツショップ」で武器を買うという、パソコンのRPGでおなじみの方法だから、攻略するには戦略が必要かも!?

なお、このゲームは「セガシステム16」という、最新のハードウエアを使っているから、動きのほうも保証付きだ。

古代の剣闘士の熱き戦い「黄金の城」

黄金の城　（タイトー）

タイトーの新作ゲーム「黄金の城」は、主人公の「ガリアノス」が敵の城に忍び込み、剣と盾と鎧、そして己の肉体のみをたよりに、次々と現れる敵を倒す、という単純なアクションゲームだ。……と、ところが、単純ながら奥が深い！　自分の体は鎧で守られているんだけれど、1度敵の攻撃を受けるとその部分の鎧が取れてしまうので、もう1度その部分を剣で刺されるとやられてしまう。だから、盾さばきで、できるだけ鎧を壊されないようにしなければならないというわけだ。もちろん、敵も同様に鎧で武装しているので、敵を倒すには、相手の盾さばき以上に剣さばきをうまくやらなければならない。

このゲーム、なんといってもキャラクターは大きく、しかもリアル！　また、現れる敵の種類が豊富で、それぞれの攻略法が違うなど、なかなか飽きずに楽しめるゲームだ。

最後のステージをクリアして、黄金の山を手にいれることができるか!?

懐かしいキャラが再び登場「ホッピングマッピー」

そして、このショー初参加のナムコから出展されたニューゲームが、「ホッピングマッピー」だ。名前からもわかるように、今回のマッピーは、ホッピングでジャンプしながら、ゲームの舞台であるマス目で区切られたフィールドの中に置いてある品物を拾っていく、という設定になっている。もちろん、それを阻止すべく、おなじみミューキーズやニャームコなどもウロチョロしていて、横スクロールのフィールドは大騒ぎ！

ホッピング マッピー　（ナムコ）©㈱ナムコ

恒例（?）のボーナスステージもある。横にスクロールする画面の右側から、どんどん風船が現れるので、音楽が鳴っている間にたくさん取れば高得点だ。モタモタしていると、マッピーがスクロールについていけなくなって、画面右端に消えてしまうぞ。

中から不思議な8種類のアイテムが飛び出す「びっくり箱」など、新しいフィーチャーを入れながらも、前作のイメージを残したこのゲーム。VGMもオススメだよ！

以上、ヒット確実（?）な最新ビデオゲームを3つ紹介したわけだけれど、これら以外の各メーカーの新作ゲームについては、下の表に書いておくから参考にしてもらいたい。

この本が出るころに、これらのゲームのどれかは、キミの町のゲームセンターでプレイできるのかもしれないね。

ソロモンの鍵　（テクモ）

メーカー名	ゲーム名	内容
セガ・エンタープライゼス	ファンタジーゾーン	奪われたコインを取り返すため、オパオパはファンタジーゾーンへ向かうのだが……。奇想天外なキャラクターゲームだ。
	スラップシューター	「氷上の格闘技」、アイスホッケーのスピード感と興奮をあますところなく再現したスポーツゲームでスリリングなプレイを楽しもう！
	ワンダーボーイ	キャラクターのかわいいアドベンチャーロールプレイングゲーム。オノやスケボーでパワーアップ。無敵の天使も登場するぞ。
	カルテット	小国家「テラ」の要請により救出に向かった私設救援隊「カルテット」はその道のプロ。力を合わせ敵を倒そう。
	ロボレス2001	その名のとおりロボット同士のユニークなレスリングだ。動きもリアルで迫力も十分。
	スーパースティングレイ	6種類のパーツを使いこなし、戦車を操り、敵の要塞を破壊する地上戦（製作はアルファ電子）。
タイトー	スクランブル・フォーメーション	美しい都市を舞台に行われる空中戦。仲間機が2機以上になれば強力なフォーメーション攻撃もできる。
	ゲットスター	プレイヤーはロボット（ゲットスター）をコントロールし、パンチ、キックで敵「ビックデモール」を倒す。
	黄金の城	ガリアノスは剣と盾を操り、暗黒の支配者に1人立ち向かう。とにかくキャラクターの動きがリアルだ。
	ローンウルフ	迫りくる敵機を撃墜し、味方の基地に帰還させる戦闘ゲーム。テレビモニター2台を使った立体映像の迫力が楽しめる。
コナミ	マンハッタン24分署	刑務所から凶悪な犯罪者が脱獄した。ニューヨークポリスの君は、市民を助けつつ3つの武器を使いこなし犯罪者を全滅させろ！
	大列車強盗	奪われた金塊と人質を取り戻すため、保安官ハリーホークスは強盗団の待つ列車へただひとり飛び乗ったのだが……。
データイースト	ダーウィン4078	敵機を破壊すると出てくる生物（evol）を取り、次々に進化させよう。突然変異、逆進化、57種以上の攻撃パターンを駆使せよ！
	強行突破	味方の戦闘機を奪還すべく、ジープを操作し、いくつもの危険地帯を強行突破する。自機のパワーアップも57種類とすごいぞ!!
日本物産	マイティガイ	君はBIOエネルギーを持った新人類だ。3つのボタン（高速移動、ジャンプキック、そして必殺のサイコガン）で敵を倒せ！
テクモ	ソロモンの鍵	怪物の攻撃をかわし、ブロックをつんだり消したりして、鍵を取り出口へ向かうという新しいタイプのゲームだ。
ジャレコ	マイティエンジェル	プレイヤーである天使を操ってさまざまなパワーアップポイントを取り、天使をパワーアップさせよう。
カプコン	闘いの挽歌	核戦争が終局を迎えた世紀末、悪の軍団の帝王、「剣王」を倒すため、すべての武術を習得しているキミは、悪の軍団に立ち向かう。
ナムコ	ホッピングマッピー	ニャームコ屋敷を飛び出して、またもや始まったマッピーとニャームコの追いかけっこ。ホッピングに乗って品物を取りまくれ！

好評発売中！ 日本ソフトバンクの雑誌

月刊　4月号　500円　Oh!PC

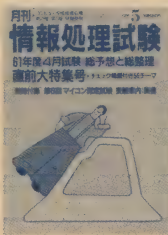
特集：アセンブラ・パワー！
8ビットアセンブラをマクロに
WACSによるテキスト・コントローラ
●8001mkIIを通信ホストに
●MS-DOS機能拡張シリーズ
テストランレポート：カラープリンタNP50
ソフトを評論する：データベース「イージー・ファイル」
やっぱりBASIC ▶やさしくマシン語！ ▶DISK CHARGE II
▶8086アセンブリ言語講座

月刊　4月号　480円　Oh!MZ

特集　プリンタON LINE
超感覚！　4次元空間探査行／X1Dに5インチドライブを接続／MZ-2000/2200/2500　般若心経プログラム／パソコン千夜一夜／猫とコンピュータ
S-OSシリーズ全機種共通システム■思考型ゲームJEWEL■ライフゲーム　基礎からのmagi FORTH
■付・N88/F/MSX BASIC対応表Part.4

月刊　4月号　480円

特集：なんてったってグラフィック
▶ マイコのCG入門／VRAMの話
▶ レイトレーシングによる曲面表示プログラム
▶ F-BASIC V3.0にWINDOW／VIEWを
▶ 12画面アニメーション
▶ ダイレクトパスの使い方
▶ 輪郭線抽出　▶AV用グラフィックデータ圧縮　他
■F-BASIC V3.3のエントリアドレス
■新製品紹介（FM16βFD1/FD2/HD1/HD2　他）
■FM-77を192Kバイトメモリに

月刊　5月号　580円
月刊 情報処理試験

61年度4月試験を総予想し総整理する直前大特集
—チェック問題付き55テーマ—
10点力をつけ10点得をする試験直前心得10か条

季刊　第9号　480円
Oh!HIT BIT

新製品紹介
HITBIT-U
こいつぁ春からチャンピオンシップL.R
MSX工作入門
MSX2でボクらは遊Youコミュニケーション族
SMC用3DCGプログラム
SMCリンクパッケージ集 Vol. 5

月刊　5月号　580円

特集1／いま注目される32ビット
● パーソナルコンピュータと32ビットCPU
● 80386のアーキテクチャと32ビットCPUの世界
特集2／ショートプログラム大会
MS-DOS上のプリンタ改行幅設定/簡易ディスクローダー/4方向スクロールルーチン/PC-100用2題/FM16βのカーソルアトリビュートの設定/マークカード読みとりプログラム/2DDドライブのモーター制御/dBASE II用簡易段下げプログラム/PC-メトロノーム/オープニング・メッセージのいたずら/テキスト小文字大文字変換プログラム
2回集中講座/パソコン上のマルチタスキングを考える

季刊　第15号　480円

特集ハンドヘルド情報整理学
どうするパソコンと情報整理
■情報化社会とパソコン
■企画のための情報整理
■マスメディアの活用法
■家庭の中の数字
■ワープロの知的活用法
■戦国武将に学ぶ　情報整理と行動力
■パソコンのファイル管理に学ぶ　資料の整理と管理
■現代作家に学ぶ　文章上達の秘訣
■美人度判定と数値化

季刊　第8号　480円　Oh! PASOPIA

マシン解説　PASOPIA1600モデル5S
J-5030
PASOPIAビジネスレポート
LatticeC, MSC, Super PIPS, Micro REPO-86, d CHART
パソコン活用事例、パソコン通信、人工知能
特集■パソピアライフをエンジョイ！
■PASOPIA/5/7 ユーティリティ

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

IKARI

怒

SNK

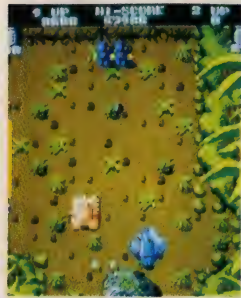
文／CPM闘幻狂　NIN

各種パワーアップを装備してキミはさらにパワフルになった。新しい〝怒〟がここに登場。

各種のパワーアップで戦力を強化

先月号に続いてまたもや〝怒〟を紹介しよう。というのも、先月紹介したときは、初期バージョンのもので、あれからキャラクターの変更や、パワーアップ機能の補強など、多少バージョンアップしたのだ。

今回は、マップと照らし合わせながらパワーアップを重点的に解説することにしよう。

四角い形で、道に落ちていたり、敵を倒したあとによく出てくるのがパワーアップの素だ。種類は装備強化パワーアップと武器強化パワーアップがある。装備に関しては次のとおりだ。

タンクに乗れば歩兵は踏みつぶせるんだ。茶色が1プレイヤー。青が2プレイヤーだよ。

あまり多くの敵を倒さないでいれば、タンクが2台出現するので2人いっしょに乗ろう。

戦闘機は予想以上にハデに墜落してしまった。こうなったらオレ1人でも本拠地目指して前進するぞ。

ピストルのマーク　銃弾を補充。

手榴弾のマーク　手榴弾を装備でき、戦車に乗っているときはそれが主砲弾になる。

オイルカンのマーク　戦車のガソリン、銃弾、手榴弾を補充できる。

次に武器に関するパワーアップ。

Sマーク　弾のスピードが速くなる。スペシャルとちがって、3個とっても無敵にはならないのであしからず。

Lマーク　弾の射程距離がのびる。

Fマーク　弾が敵にあたって貫通する。1発で数種の敵を倒せたりできる。

Bマーク　手榴弾が炸裂弾になる。爆発すると大きな爆風を巻きおこして、あたりの敵を一掃できる便利なもの。ちなみに爆風はプレイヤーを吹きとばさないのだ。

Kマーク　おもに緑色の歩兵を倒すと出てきて、取ると画面上のすべての敵（戦闘ヘリはのぞく）を全滅できる。

L、F、KマークはTANKでおなじみのパワーアップだね。早くマスターして、戦場を突破しよう。

水の中では地雷がじわじわと近寄ってくる。うまくかわして早く陸地へ上がろう。

第2ゲートは2つあり、その間には多数の歩兵がいる。強行突破するより手榴弾で歩兵を倒そう。

敵キャラはいずれも強豪ぞろい

変更したキャラもあるのでおもなものを紹介しよう。

バズーカ兵　3人以上で横1列にならんで攻撃してくる。バズーカが赤く光ったら注意しよう。移動しないけど、前と左右に向きを変える。火炎放射兵もこれと同じだ。

陸地から歩兵が連射で攻めてくる。でも、Kマークさえ取ればすべての敵を全滅できる。

気分は最高！　この快感、一度味わったらやめられないぞ。

1発の手榴弾が命中すれば、見てのとおり並んだ戦車はつぎつぎと誘爆していくんだ。

このように並んだ戦車は絶好のカモだ。手榴弾1発、おもいきって投げてみよう。

グリーン兵　あまりでてこないけど、倒すとよくKマークを出す。

潜水兵（バクレツ兵）　水中にひそみ、攻撃するときに姿を現す。後半ではいきなり爆発するので、あまり近寄らないほうがよい。

戦闘ヘリ　たくさんの弾をバラまく。死角に入って手榴弾などで倒そう。戦車より倒すのはラク。

重戦車　炸裂弾を撃つので手ごわいゾ。やられてあたりまえ、の覚悟で突進しよう。手榴弾2発で倒せる。

重戦車が赤く点滅している。破壊まであとひといき。ガンバロウ！

地雷　地上と水中の2タイプがある。地上タイプは近づかないと発見できないが、動かない。水中タイプは水の上をスーーッとはって近づいてくる。陸にはあがってこないので、陸へ逃げよう。

じつはこの〝怒〟は、敵を倒した数によって自分の乗れる戦車の数や、パワーアップマークの個数が変わるといった内容なのだ。倒す敵を最小限にとどめると難度は高くならない。一度試してみたら？

何やら地下への階段が……。入ってみようかな？　でも、ドクロのマークが付いているよ。

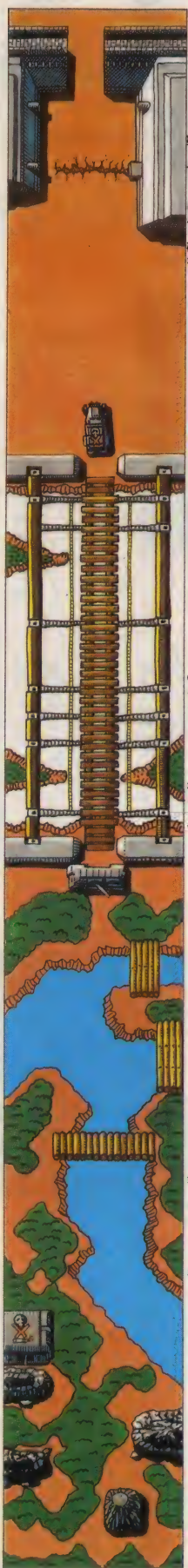
エリアマップ

▶岩面の1つくらい、どーってことないよ。

◀第1ゲートは早く破壊しよう。

◀第2ゲート。

◀このあたりにFとBが出るぞ。

▶このあたりで自分のタンクが出現したら、すかさず乗り込もう。

◀タンクに乗ったらうまく橋を渡ろう。

◀敵のタンクを破壊したら、自分のタンクへ乗り移ろう。

START

敵キャラクター表

キャラクター	得点	説明
ブルー兵	100	もっともよく現れる敵。銃や手榴弾で攻撃してくる。
バズーカ兵	200	動かないが、バズーカ砲で左右、前方へ攻撃してくる。
火炎放射兵	200	動かないが、火炎放射器で左右、前方へ攻撃してくる。
レッド兵	400	倒した後にパウを出すが、たまに出ないこともある。
グリーン兵	400	倒すとKマークを出すが、めったに出現しない。
潜水兵(バクレツ兵)	200	水中を移動する。後半戦では倒したとき、爆発する。
トラック	1000	撃ってこないトーチカのようなもの。パワーポイントを補給できる。
戦闘ヘリ	200	弾をバラまきながら前進してくる。着陸しているときは攻撃しない。
軽戦車	600	砲筒を8方向に回転させ攻撃してくる。銃はまったく効かない。
中戦車	1000	軽戦車とほとんど変わらないが、素早く動きまわることができる。
重戦車	1000	炸裂弾を発射する大型の戦車。手榴弾2発で破壊できる。
建物類	600	このほかにも白い建物がある。近づくと爆発するので注意しよう。
地雷	0	普段は見えないが、近づくと出現し、踏むと爆発する。
センサー	0	普段は見えないが、近づくと出現し、ミサイルが飛んでくる。
トーチカA	600	銃口を動かし、機銃で攻撃してくる。パウが隠れていることが多い。
トーチカB	600	トーチカAとほぼ同じ。これも下にパウが隠れていることが多い。
岩面A	200	口から同時に3方向へ矢を放つ。手榴弾で倒そう。
岩面B	破壊不可能	口から横方向へ矢を放つ。矢には、ある程度の射程距離がある。

パワーアップ表

アイテム	効果
S	弾のスピードが早くなる。
L	弾の射程距離が伸びる。
F	弾が徹甲弾になる。
B	手榴弾が炸裂弾になる(戦車砲も)。
K	戦闘ヘリ以外の敵を全滅できる。
(銃)	銃弾を補充できる。
(ガソリン)	ガソリン、手榴弾を補充できる。
(手榴弾)	手榴弾または戦車の主砲弾の補充。

◀動く地雷をうまく誘導すれば、島の後ろに集められるんだ。

◀ここから先、タンクでは進めないぞ。

◀敵戦車の誘爆で得点をかせごう。

◀第3ゲート。

◀ふたたび自分のタンク出現。ホッと、ひと安心。

◀このあたりの攻撃はほとんど地獄。

◀自分のタンクが3台も? なんかあやしいなぁ

◀第4ゲート。

◀なぜか敵戦車が多い。

◀第5ゲート。この先、トラップに気をつけよう。

◀バクレツ兵に気をつけよう。

◀最終メッセージが隠されているのかな?

◀ここから先はヒ・ミ・ツ!

END

●SNKからニューゲーム「怒・IKARI」の攻略本をBEEPER諸君(先着500名)へプレゼント。あて先は下記まで、ふるって応募しよう。〒564 大阪府吹田市豊津町4の10号丸萬ビル602号SNKエレクトロニクス広報課「怒」攻略本係。締切は4月末日。

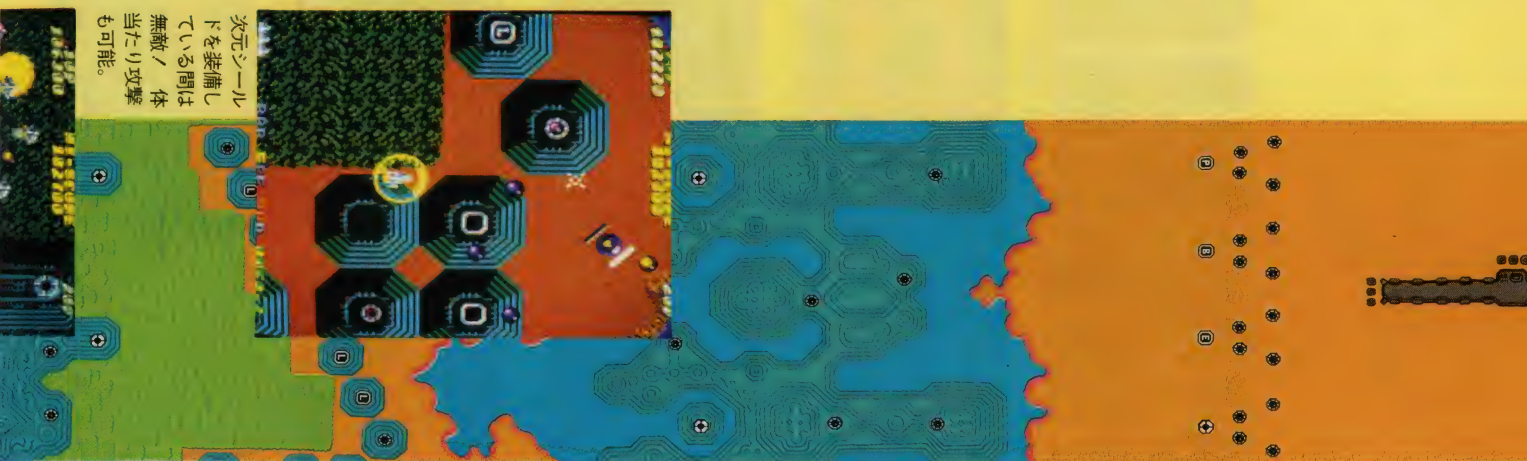
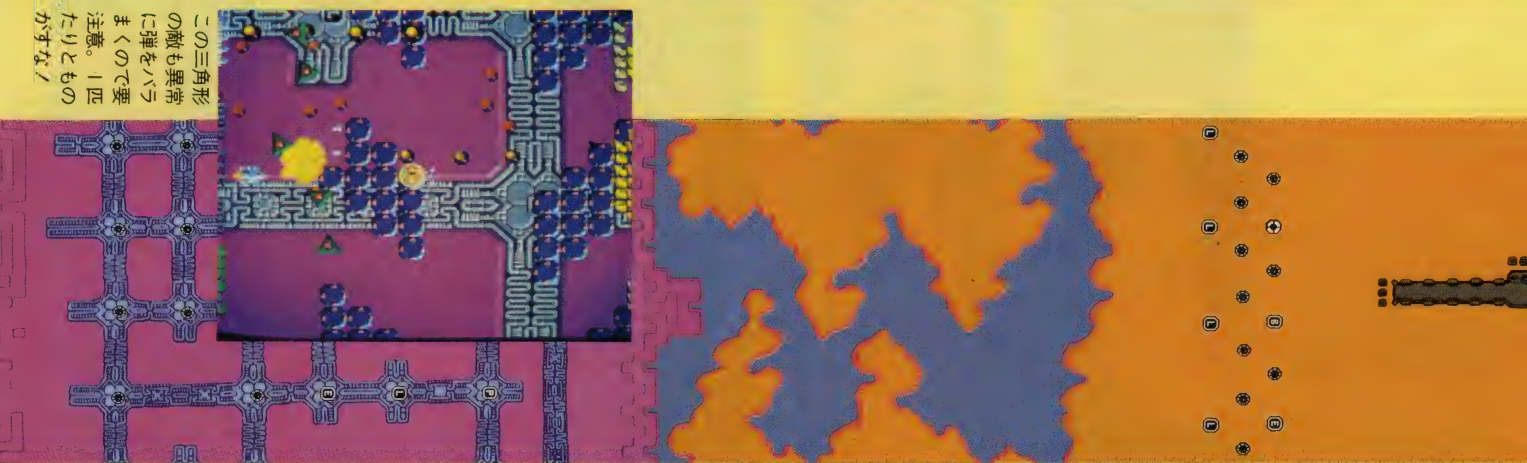
VIDEO GAME LABO

★ビデオゲームラボ★

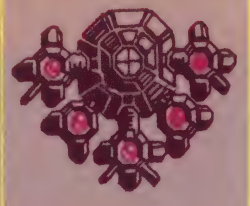
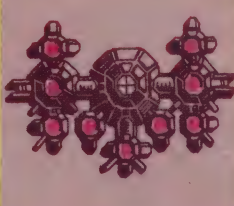
アーガス

ジャレコ

文／階堂綾野〔AYA〕＆あいきゃー〔HKD〕

アーガスは難しくて先のエリアへ進めない、となげいて
いるキミたちへ。先月につづき、今月はエリア2から6
までを紹介しよう。日ごろあまり見ることのできないア
ーガスの迫力ある地上の姿をじっくりとながめてほしい

次元シールドを装備している間は無敵！ 体当たり攻撃も可能。

この三角形の敵も異常に弾をバラまくので要注意。1匹たりとものがすな！

アーガスにも夜がくるのか。ここはもっとも不気味なシーンだ。

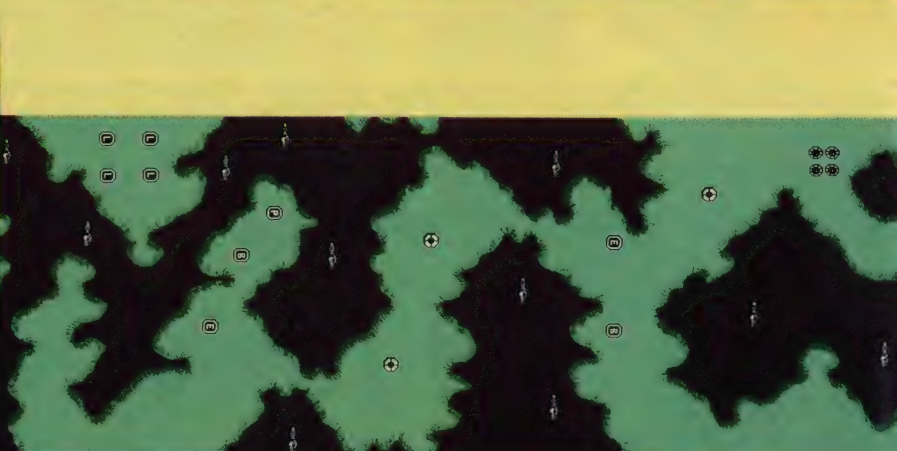
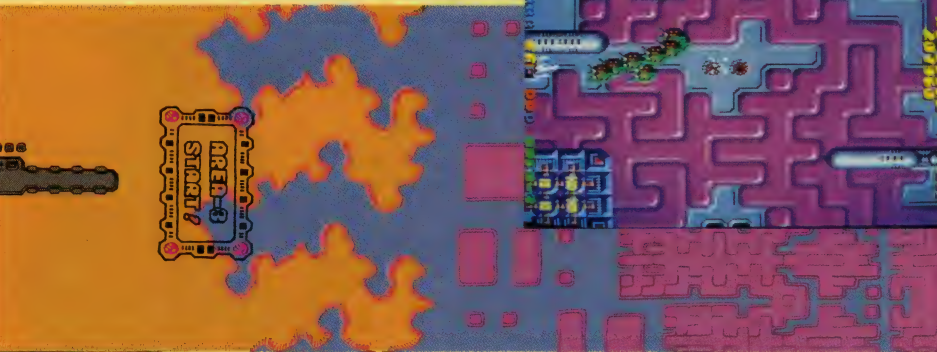
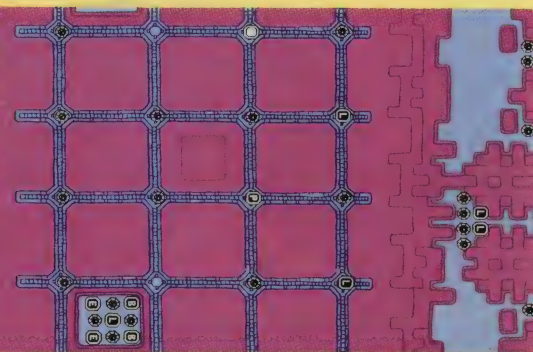
巨大なメカ・アーガス登場。スペシャルボーナスをねらってみる?!

パワーアップしてウォルドンになった。空軍は触れるだけで死んでゆく。

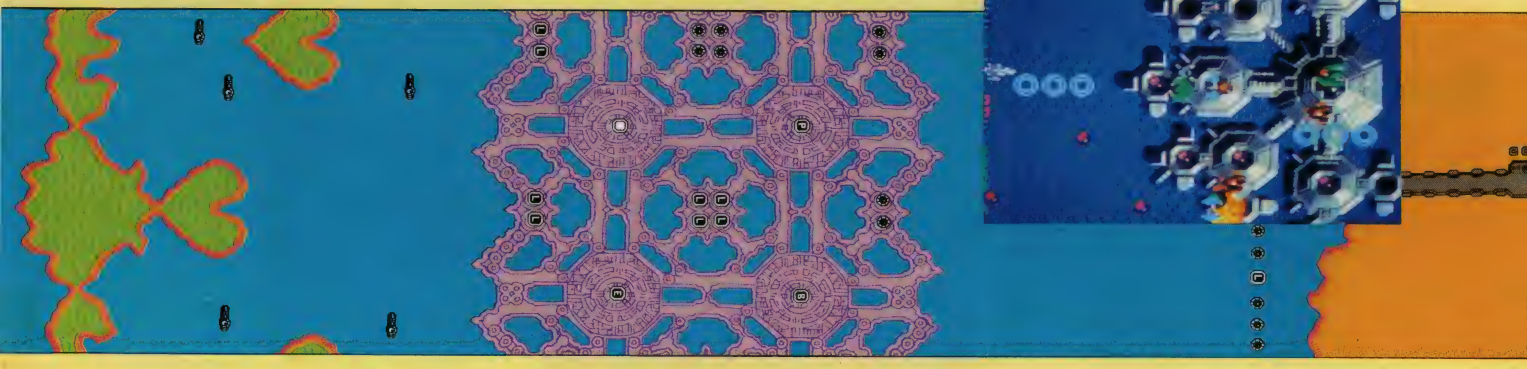
●エリア2

AREA-2 START!

この敵は後ろから来て弾をバラまく。タイミングを見て完全に絶滅させよう。

●エリア3

AREA-3 START!

マックスキャノン（斜め弾）は、とくに前方の攻撃に弱いのだ。

●エリア4

砲台をカモフラージュするためか、とっても見づらい地形。いきなり弾が飛んでくることも。

出た～超巨大メカ・アーガス。こんなのどうやって倒せばいいの？

●エリア11

●エリア16

●エリア10

●エリア15

●エリア5

●エリア6

うわーっ、敵の攻撃がメチャクチャだ。敵弾の嵐をうまくかわせ！

●エリア9

●エリア8

●エリア7

●エリア14

●エリア13

●エリア12

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

カルテット

セガ

文／剣山龍一

スペースコロニー"ゼロ6"を救うべく4人の勇敢な戦士たち"カルテット"が出動する。

まずは4人のキャラクター紹介から

セガ待望の新作は、その名も"カルテット"。4人までがプレイできるアドベンチャー・シューティングゲームだ。

外見はナムコの"ガントレット"によく似ている。だからといって、内容もよく似てるわけじゃないんだ。ガントレットがRPGの色あいが強いのに比べて、カルテットはどちらかというとアクションゲームとして完成している。

内容はともあれ、4人プレイが同時にできるんだから当然キャラクターも4人いる（あたりまえ）。内容を解説する前に、この4人のキャラクターを紹介することにしよう。

・リー（BLUE）

性格は激しく、ワイドビームガンを操る。正義感が強い。

・ジョー（YELLOW）

性格は優しい。しかし、これが命とりになるケースもある。

・マリ（RED）

ネアカ、ブリッコタイプのギャル。体力的に見劣りするけど、パワーバズーカはなかなかの迫力だ。

・エドガー（GREEN）

カルテットのリーダー。冷静な判断力と的確な行動でリードする。隊長としてふさわしい人物だ。

画面は"テディーボーイ・ブルース"によく似ている（このグラフィックはセガ独特のもの）。なにはともあれ、さらに詳しくカルテットを解説してみよう。

4人のプレイヤーが、自分の持ち味を発揮することが勝利への道だ。

さて、いよいよゲームが始まる。とりあえず前進しよう。

出口から脱出するにはこのボスを倒せばいいんだ。

ここはシーン2。うかうかしてるとすぐやられちゃうぞ。

パワーアップは全部で4段階

各ラウンドの最終地点にいるボスを倒し、鍵を取って出口を開け、次のラウンドに進む、というのがゲームの流れだ。

4人プレイのケースで、ボスを倒した人、または鍵を取って扉を開けた人は、勲章と副賞としてラウンドクリアボーナス（生命力アップ）とその他のボーナスがもらえるのだ。ただし、鍵を取っても扉へたどりつくまでに敵にやられると、ポロリと鍵は下へ落ちる。残りの3人の誰かが拾って扉を開ければいいんだけど、鍵を拾った人と扉を開ける人は必ずしも同じとは限らない。

そこで、1番の勲章を狙って全員が一丸となって（ときどき仲間われすることもある）ボスを倒し

さまざまな障害物に気をつけて進もう。

鍵を取ったらすばやく脱出。鍵の取り合いに気をつけて！

ずいぶん敵の数も増えてきた。とにかく倒せるものは倒しておこう。

てラウンドをクリアするわけだ。プレイヤー同士のかけひきやコンビネーションの良し悪しが大切だね。

さて、次にプレイヤーについてチョッとふれてみよう。各プレイヤーの活動源は画面表示のエネルギーメーターにある。満タンで1クレジット＝1000（ユニット）ある。敵に触れると100単位でエネルギーは減り、プレイ中は5秒単位で10ずつ減っていく。メーターがカラになるとゲームオーバーだけど、敵に触れないでカラになった場合はゲームオーバーにならないのだ。

プレイヤーの武器は、パワーパネルを取るとパワーアップする。だけど、プレイヤーと同じ色のパネルを取るのが条件だ。違う色のパネルをとっても決してパワーアップしないからあしからず。

パワーアップは全部で4段階。4回ボールを取ると、第1段階の武器に逆もどりするので十分注意しよう。

出口はもうすぐ。ボスを倒して早く鍵を手に入れたいんだけれど。

床がスリップするから気をつけよう。

うわーっ！　この床はベルトコンベヤーになってるよ。

リーのはかない一生は終わった。左にいるのは天の使いなのだ。

各ラウンドのボスがユニークだ

とにかく、全ラウンドはかなりの数で、とても全部はここで紹介できないのは残念だけど、初めの数ラウンドのあらましをチョコッと紹介しよう。

・月面基地のようなシーンを舞台に、ジャンプしたり匍匐前進（地面に伏せることもできる）したり、難度が高くないこのラウンドは予行練習といった具合で、腕ならししよう。8の字飛行するボスは、ジャンプしながら連射すれば倒せる。

・ラウンドが変わって、基地内の戦闘シーン。ここはハシゴ、手すりなどでラウンドの構成が立体的になっている。後にひかえたラウンドの練習にもなるので、難度の低いうちに各アイテムの感触をつかんでおこう。カマキリのようなボスは出口付近でウロウロしている。

・今度はビル内のシーン。ここにあるトランポリンは楽しく、便利なものだ。しかし、取り扱いに慣れないうちは、プレイヤーをうまくコントロールできないのでヤキモキしちゃうぜ。この面のボスは昆虫の蛾だ。たいして強くない。なにしろこっちは4人いるんだからね。

誌面の都合で、ラウンドの紹介はここまで。このほかに、パイプの中を進むシーンでカメレオンもどきのボスがいて、このシーン以後は強敵ぞろいだ。

最後に、これは参考になると思うので、ガントレットと比較してみた。

冒頭でも書いたけど、ガントレットはRPGの要素がカルテットよりある。たとえば、ガントレットの場合、4人のキャラクターの性格がハッキリ違っておのおの個性的にその役割を演じる。それに比べ、カルテットの4人のキャラクターはガントレットよりも性格的な違いはなく、むしろ4人組のアクションゲームといった要素を持っている。

鍵を持っているボスを倒して扉を開ける、といった構成はアクションゲームならではじゃないだろう？　いずれにせよ、内容的にはかなりの違いがあるんだ。

このところニューゲームがでるごとにボクが注目しているのはBGM。セガはいつもボクの気持にこたえてくれている。今回のカルテットも例外ではなく、スペースハリアー以上のデキだと思う。

キミの友達3人誘ってゲームセンターへ直行しよう。

トランポリンの床は楽しくてやみつきになりそう。

鍵はあっても扉があんなところじゃしかたがない。

ゲーム内容もさることながら、きょう体もなかなかカッコイイね。

VIDEO GAME LABO

★ビデオゲーム・ラボ★

マンハッタン24分署

コナミ

文／南保風太郎

ニューヨークの街と刑務所は囚人たちに占拠された。戦え！ マンハッタン警察。

ニューヨークで暴れまくろう！

ニューヨーク、マンハッタンの朝は早く、夜は長い。ここはマンハッタン島にある24分署である。犯罪の発生が多いことは有名で、事件はこんな電話から始まった。ジリリ……ン。『はい、こちら24分署。エッ！ 刑務所から囚人が武器を持って脱走したって！』伝えるところによると、囚人は市民を人質に街にたてこもり、占拠したらしい。さらに、刑務所では所長が監禁されて、危険にさらされている。

『よしわかった。すぐ現場へ急行する』オレはピストルの弾を確かめて24分署を後にした……。

ナーんて感じで始まりそうなコナミの「マンハッタン24分署」。舞台のニューヨークの雰囲気が十分にでていて楽しめるね。そうそう、「グリーンベレー」の警官版というところで、全体の雰囲気はよく似ている。

なにはともあれ、ゲームの解説を始めよう。

刑務所から、囚人たちが脱走し、町はパニックに……。市民を守れ。

市民を助けることがキミの使命だ。くれぐれも撃たないようにネ！

市民を救って武器をもらおう!?

まず操作方法だけど、8方向レバー（警官を操作する）と2個のボタンを使うのだ。2個のボタンとは、1つはショットボタンでこれは敵を撃ちまくるもの、さらにもう1つはセレクトボタンで、これは自分の武器を自由に選べるものなんだ。

セレクトボタンを自由自在に使いこなせれば、キミはマンハッタン24分署の立派な警官になれる。

武器といってもゲームスタートするときは拳銃だけで、ほかの武器はない。これでは、極悪囚人どもと互角にはりあえない。そこで、ほかの武器（ロケット砲や催涙弾など）を装備しよう、てなわけだ。

詳しい装備のやり方は後まわしにしてさっそくプレイしてみよう。

まずステージは全部で5つ

1 街
2 公園
3 港
4 橋
5 刑務所

スタートしてすぐに目にとまる

攻撃に夢中になるのもいいけれど、ちゃんと市民も助けよう。

公園では、囚人よりむしろドラム缶のほうが邪魔になる。

船から攻撃するやつらには、催涙弾をくらわせよう。

敵キャラは青ズボンの囚人たち。上半身はだかの囚人はラクに倒せるけど、白いシャツの囚人は火炎ビンを投げてくるのでビックリ。いずれにしても青ズボンの囚人は手ごわくない。やっかいなのは発砲する囚人で、倒したと思いきやじつは相撃ちだったりして、くれぐれも近距離での攻撃には神経をとがらせてくれたまえ。

ところで5ステージ中に何度となく見かける市民（子供、女性、縛られた男の3種類）に注目してみよう。じつは先に説明した武器選択のセレクトボタンを使うカギはこの市民たちが握っている。つまり、市民を助けるとそのお礼として武器をもらえる。最初にロケット砲、次に催涙弾、これに自分の拳銃を加えて全部で3種類の武器をセレクトボタンで選び、ショットボタンで囚人たちをこらしめる図式なのだ。

天下無敵になった気分で調子にのって、もらった武器で市民を撃たないように。市民を殺すと、もらった武器は一瞬のうちになくなってしまうからね。キミが囚人に撃たれても武器はなくなるのであしからず。

大切なのは武器を装備した後の使い方で、敵キャラに合わせて有効に使いこなしたい。たとえば、ドラム缶やトラックにはロケット砲、窓から攻撃してくる囚人には催涙弾、てなぐあいだ。ゲーム中に冷静に、しかも速くセレクトボタンを押せるかどうかで勝負はついちゃうね。

並たいていの腕じゃ、このあたりまでくるのは困難かな？

立ちふさがる囚人たちをけちらし、所長を救いに先へ進もう。

難度は高く、雰囲気はリアルだ。

最近のシューティングゲームは操作が複雑なものもあって、慣れるまでに時間とお金がかかるけど、マンハッタン24分署は比較的取り組みやすく、簡単明瞭な操作性は大変ヨロシイ、と思った。

だからといって難度が低いわけじゃない。同僚のCPM闘幻狂NINが言うには、出てくる囚人が〝鬼のような強さ〟で、なかなか先に進めないのだ。

そのほかに、囚人は撃たれると声を出すから銃撃戦も生々しくなったりしてリアルなのだ。ちなみに市民を撃ったりすると〝オー、ノー！〟などと悲鳴をあげるから、おもわず〝ゴメンナサイ〟とあやまってしまいそう。さらに、ドラム缶を撃つと出るバットマン、窓から攻撃してくる囚人を倒すと出る裸の女性（NINによれば「新入社員とおる君」で廊下のシーンに出る女性に似てるとか）などなど、隠れキャラクターは、このほかにもいくつかありそうだ。

この記事が出るころには、ゲームセンターで実際にプレイできるので、自分自身で攻略法を組み立てるのもいいんじゃないかな。それぞれの場所で、出てくるキャラクターはほぼ決まってるらしい。

とにかく、正義感を持って囚人から市民と所長を救いだそう。

ラストは近い。しかし、敵の攻撃は一層激しくなる。油断は禁物だ。

大列車強盗

コナミ

ここは西部。強盗団に乗っ取られた列車を奪いかえすために、保安官ハリーが立ちあがった。列車には金塊と大勢の客が乗っている。

こんなイントロがピッタリのコナミのニューゲーム「大列車強盗」だ。列車の中にいる盗賊たちは、ピストル、投げ縄、爆弾などの武器を持っている。そこで、ハリーも考えた。ゲームスタート前に、ハリーの武器を選択できるのだ。もちろん、一度選んだ武器は途中交換できないし、最後までそれで闘うワケ。ちなみに武器は、ピストル、ムチ、パンチの3種類。キミの性格にあわせて選択しよう（自分がサドだと信じているキミは迷わずムチだ）。4方向レバーでジャンプしたり、しゃがんだり。それに、青い箱を持った敵は必ず倒そう。パワーアップアイテム（投げ縄、爆弾、ファイヤーアタック）が入っているからね。

各ステージは、寝台車、食堂車、コンテナ車、木材車、荷物車、などバラエティに富んでいる。そして最終ステージ。敵のボスとの対決が待っている。

保安官ハリーになりきって、マカロニウエスタンしちゃおう！

VIDEO GAME LABO
★ビデオゲームラボ★
ビデオゲーム ハイテク情報

文/CPM闘幻狂NIN

スカイキッドで2プレイのときは助け合おう

2プレイヤーでスカイキッドをやるとき、落ちていく相手を助けられる。これは相手に弾を撃ちこむと一瞬動きが止まるのを利用して墜落するときに撃つのだ。

4-DWARRIORSでパワーアップできる

クラリウスなんかに触れると異次元へ連れていかれるけど、善悪の彼岸でねばっていると、その面のボスが金色のパワーアップの素を出すことがある。取ると連射できるようになり、レッドウエポンが大きくなるのだ。

アーガスの得点アップ法

1面をクリアしてランディングのとき、タイムをちょうど0にして着陸してみよう。取ったLの数×1万点のボーナス得点。しかしこれは高度なテクニックなのだ。

ハレー彗星のエクストラボーナス

画面右下に惑星のダメージが表示されてるけど、これを0%に抑えてみよう。なんと5万点+エクストラ1シップだ。

ラフレシアの隠れエクステンド

1、3、5……面の途中でパワーアップできる十字型の物体が左右に動いている。これを取ってパワーアップしたまま次の十字型の物体の出るところまで行く。そこで十字型の物体が自機の形をしていたなら、すかさず取ろう。1機ふえる。また、エネルギーを満タンにしてボスを倒すと、ボスの得点+5万点のボーナスだ!!

スペランカーの秘技 壁登り

ある特定の壁へ距離を調節してジャンプすると、たまに足をバタバタさせながらはい上がる姿勢になる。そこでレバーを上にしてジャンプボタンをたたき続けよう。壁を登っていくぞ。

スペランカーの究極技 無敵人間

無敵といっても、乗り物にも乗れないし、壁登り以外は下に降りるしかないというむなしい技。

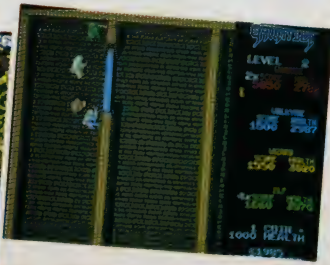
まず4面でピラミッドの入口を開け、エネルギーが減るのを待ち、なくなるのと同時に(やや遅めに)入口へ入る。タイミングが大切だ。ピラミッドの上から入ると元にもどる。すると2プレイヤーまでが無敵になってしまう。何も知らない友だちをだましてみたら!?

「ハイテク情報」原稿募集!

ビデオゲーム・ラボでは新しくハイテクニックを紹介するコーナーを設けることになりました。みんなの知らないハイテクやおもしろい情報を待ってます。原稿採用者には粗品をさしあげます。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2−1 (株)日本ソフトバンク出版事業部 BEEP ビデオゲーム ハイテク情報係。

ビデオゲーム人気10

集計期間昭和61年2月1日から昭和61年2月28日まで

ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	1	スペースハリアー(セガ)	3Dの迫力で敵キャラが目前をすり抜ける!
2	—	ガントレット(アタリ/ナムコ)	4人まで同時に参加できるビデオ版RPG。
3	—	怒(SNK)	パワーアップを手に入れて敵をなぎ倒そう。
4	2	メジャーリーグ(セガ)	これまで以上にしなやかな動きができる野球。
5	3	ワールドカップ(テクモ)	巧妙なテクニックと体力で勝負だ!
6	4	リアル麻雀(アルバ)	今、大人気のマージャンゲームで楽しもう。
7	5	スペランカー(アイレム)	敵を倒し、宝物やカギを集める地底探検。
8	—	スーパーデッドヒート(タイトー)	4人で遊べるカーレースアクション。
9	—	麻雀士様(ウッドプレイス)	プレイするほど楽しくなる本格的な麻雀。
10	—	陸海空(タイトー)	スーパーメカを操作して、敵を倒そう。

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

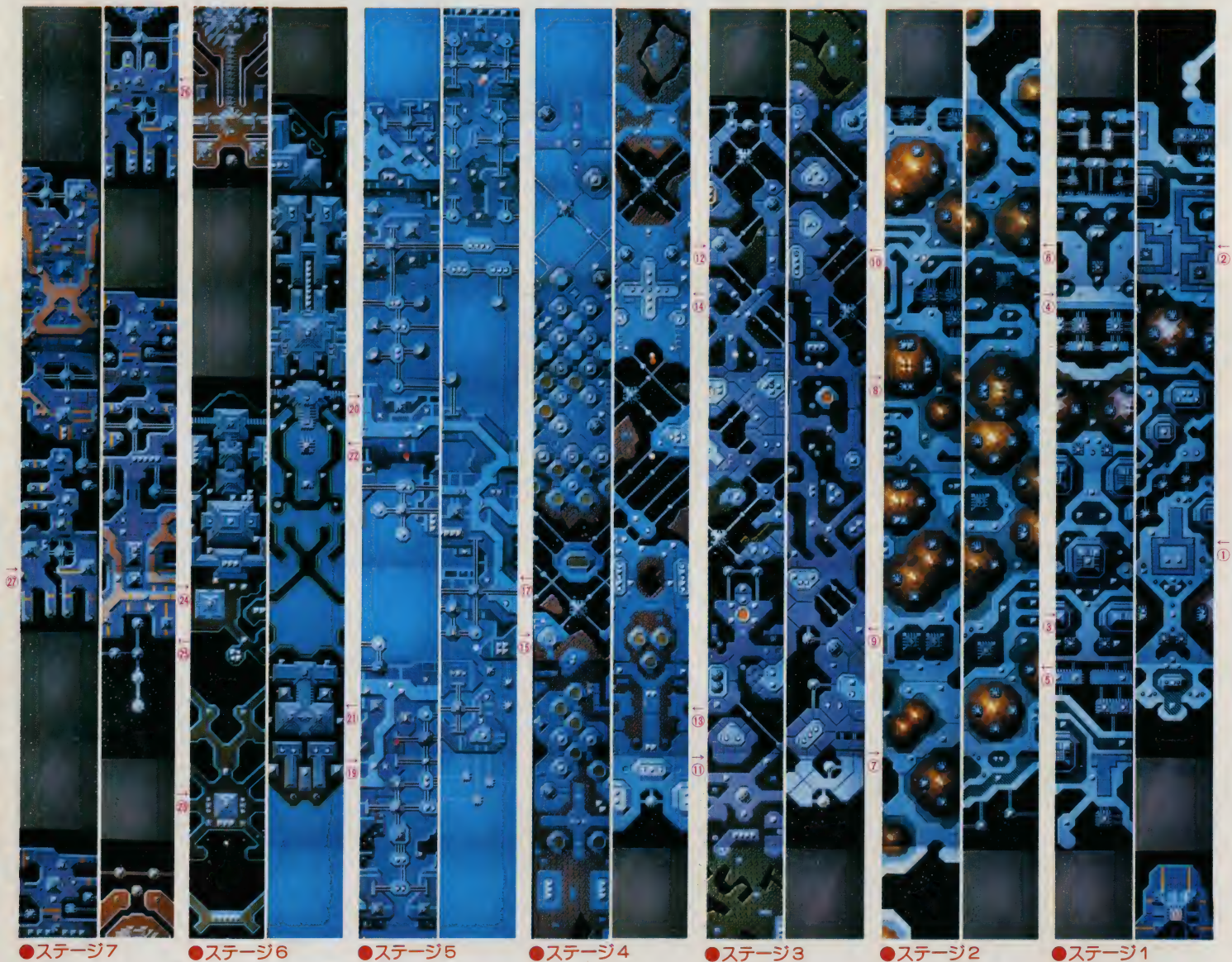
1 スペースハリアー

3 怒

2 ガントレット ©アタリ/ナムコ

4月号ASOマップの訂正

BEEP4月号ビデオゲームラボ中で、ASOのマップ、エリア1からエリア7までの写真が逆になっていました。正しくは、ここに掲載したとおりとなります。また、この件について、多くの読者のみなさま、ならびに(株)SNK　エレクトロニクスへ多大な迷惑をかけましたことをおわびいたします。

●ステージ7　●ステージ6　●ステージ5　●ステージ4　●ステージ3　●ステージ2　●ステージ1

①最初のピラミッドのFを取り、場所のわかったS、L、Mを取りまくろう。
②必要なものが少ないのでそれだけをねらって取ろう。また砲台が多いので要注意。
③一直線に並んだピラミッドを取るには、まず場所を覚えることが重要。
④ノクテアの場所を知り、早期にやっつけよう。まわりには重要なポイントが出るのでぜひ取りたい。
⑤障害物と隣接しているピラミッドは連射で取ろう。
⑥ここでは目的のパーツだけを集めよう。
⑦ガリモス出現と同時に攻撃。これができればピラミッドを取るのに何ら問題はない。
⑧ここからピラミッド、砲台が多くなってくるので確実な攻撃と連射が大切だ。
⑨このあたりは誘導弾が多くなってくるので十分注意しよう。移動するピラミッドを集中攻撃して、サンダーアーマーのパーツを集めよう。
⑩裏がえしのポイントが多いので余分なピラミッドは破壊せず、サンダーアーマーのパーツをここまでで取る。
⑪ピラミッドの後ろにくっついているピラミッド砲台は連射で切り抜けよう。
⑫敵の攻撃がだんだんと強くなる。ここはプレイヤー自身の腕がキメテ。
⑬動くピラミッドを狙ってパラライザーアーマーのパーツを集めよう。
⑭移動するデガルトスは早めに攻撃。十文字に並ぶところではノクテアを早めに破壊。ここは敵の攻撃が強い。
⑮移動する砲台と誘導弾に注意するのみ。
⑯出たり引っ込んだりする砲台が出現。ここは誘導弾も出るので攻撃するのに少しやっかいだ。
⑰敵の攻撃が、以前にも増して強くなってくる。この攻撃を切り抜ける力をつけないと、後の面のクリアは難しくなる。
⑱裏のパーツが増えていてワナにひっかかりやすい。細かい注意が必要だ。後半エリアのパワーダウンはつらい。
⑲サイドにある砲台、ピラミッドのうしろの砲台からの攻撃がさらに激しい。ここまで来れる腕があれば切り抜けるのも難しくないだろう。
⑳ピラミッドを取るまえに、後ろに潜んでいる砲台を攻撃してからパーツを取ろう。
㉑4つ並んだ砲台から誘導弾が一斉に降ってくる。うまく切り抜けても、激しい攻撃がつづくので油断は禁物。
㉒モルトガンデとノクテアのいっそう激しい混合攻撃。これらは出現したらすぐに破壊するのがコツ。砲台の攻撃が激しいので、ピラミッドを取る余裕などもうない。砲台を確実に破壊することだけを心がけよう。
㉓ブラムヘクトを囲む砲台はものすごい強さでプレイヤーを襲う。ガルトス×4、ノクテア×4、さらにブラムヘクトの一斉攻撃はさすがにつらい。クリアは、プレイヤーの腕前と運にかかっている。
㉔ピラミッドを取るより砲台を破壊することが何よりも先決。へたにピラミッドを狙うと砲台にやられかねない。
㉕裏がえしのパーツが多くあるのでピラミッドを破壊するよりも、砲台からの攻撃に注意をはらおう。
㉖ピラミッドの前にある4つの誘導弾を出す砲台は、画面上部で弾を出さないうちに破壊しよう。
㉗最後のエリアだけあって、攻撃は最強。砲台やピラミッドの陰からの攻撃はとにかく強い。けれどここまで来たプレイヤーならクリアは可能だ。健闘を祈る！

サブルーチン&エンタープライズ ●イラストレーション：もとのりゆき 村田健司 団獅子丸 春巻麻紀 くららなおみ
ここは地の果てアイチ圏。
空前絶後の虚空間！
蛇が出るか邪が出るか、
2人の美女の大冒険。
さあさあ、おだいは
見てのおかえりだあ～

●企画制作：御厨さと美&MICMACプロダクション キャプテン・アナクロ&ソラリス 怪僧
YATATA
MICMAC
MICMAC
YATATA WAR

これがっ!! 増田元帥だ!!
とってもすてきなおかーさま。これぞまことの日本の母の鑑!
それにしても尋常ではないノリ。これでいいのかな?
ヤタタの女神、川崎市の増田恵子元帥閣下とご子息の増田准尉。「ヤタタウォーズって最高! ヤタタがなけりゃ意味ないね!」という元帥。もりあがるエンタープライズ。元帥に続け!
YATATA FREAKS
連載開始から、もう10ヵ月。いつのまにやらこんなにもりあがってしまった。見てのとおり、義勇兵ではエンプラ圧倒的優勢。ソラリスはどうした! 西日本の読者よ、立ち上がれ! 逆転の一撃を放つのは君だ! 勝敗はまだわからない。エンプラ、ソラリス、どちらもがんばるのだ!
ヘッ
アイチ圏からきたアイチマン。うわ!
名古屋の長谷川誠君の投稿シリーズのなかの1枚なのだ!!
静岡県／勝股忍君の作品!!
ノートを破ってつぎはいだこの苦労! 勝股えらい!
やったね勝股君少尉に昇進おめでとう!
読者艦隊戦のヒーロー&ヒロイン
十二使徒とギャオ原人
ユダの趣味はシミュレーションゲームなんだって。
◀ユダ君
ギャオ原人君▶
エンタープライズ 頑張れ ヤタタウォーズ 日本一!
大天使長
まき
カッペ
サブルーチン
大権現

YATATA WARS エンタープライズストーリー

よくわかるヤタタ宇宙の構造

夢か、うつつか、幻か かなえてください私の願い!!

灌漑はたんぼの命 稲の秋

濃い星空をかき分けかき分け、尾張航宙8823便はアイチ圏を航行していた。かなり大きな旅客船の規則正しく並んでいる窓の1つには黄金丸のおでこと鼻の穴が張り付いていた。

「景色見るのは構わないけど、窓から手や顔を出しちゃ危ないわよ」とエルスが注意する。

「どないすりゃ宇宙船の窓から首出せるっちゅうんじゃ! それより、あれ見るだ! おら、こんなすんげえ景色さ見たことねえだよ」

見とれる黄金丸をよそに、ドロナワ姫は機内食をほおばりながら老師に何やらブツブツ言っている。

「ヤタタ銀河の中心部、アイチ圏。ここにこそ、この銀河の秘密を解くカギが隠されているはずだ。良識と物理法則に反するこの宇宙を維持している何かが!」

「ん? ありゃなんだべ?」黄金丸が窓に張り付いたまま叫んだ。

魚鱗状散光星雲NGY2177(俗称シャチホコ星雲)を背景に、キラキラ光る群れが近づきつつあった。

「うへえ! こっちへ来るだ!」

「お客さま、ベルトをお締めください!」スチュワーデスが慌てふためいて注意してまわっている。

「うわーっ!」激しい震動が乗客を襲った。

旅客船の間近を氷の塊がものすごい勢いで通り過ぎて行く。大きい物、小さい物、10や20のさわぎではない。見渡す限り氷、氷、氷である。

「これが噂のアイチ用水あるか。しかしこんなに近くで見物する、よくないあるな」

老師はあきれはてた顔をしている。船の外では氷の塊、ますます数を増やしたようだ。

アイチ用水、それは宇宙を渡っていく巨大な氷の群れである。宇宙のどこかで生まれた氷が、宇宙のどこかに向かって群れを作って流れていく。小は数センチから大は数キロにもおよぶ氷山がぶつかりあって砕け、また融合しあいながら宇宙を進んでいく。氷のアステロイド群である。超古代文明の遺産らしいといわれているが、何者がいつどんな目的で建設したのかは定かではない。灌漑のために建設されたというのが学会の定説だが、その本来の目的は誰も知らない。銀河がヤタタ化してからというもの、用水をコントロールするすべも忘れさられて久しいのだ。氷の大群はいったいどこで生まれてどこに行くのだろう。

乗客たちは大騒ぎだ。泣き叫ぶ赤ん坊、念仏を唱える老婆、飛び散るういろう。

「用水の軌道が狂うとるでよ。はよう離れなあかんがや」コクピットの機長は悠然と船の進路を変え始めた。

次第に震動がましになってきた。

「申し訳ありません、アイチ用水の軌道が変動してニアミスいたしましたが、すでに離れつつありますのでもう心配ございません」乗務員が説明してまわる。

「どうやら収まったようだな」ドロナワ姫はほっと溜息をつくと、目の前のどんぶりに目をやった。

「む! これはいかん! おい、スチュワーデス、今の騒ぎで名物の味噌煮込みがこぼれてしまった。おかわりを頼む!」

もう夢の夢中

「ここがイメイジ村だか。あんなひどいめにあってまで来るような所だべか？」黄金丸は遠足気分だ。肩からは水筒をさげている。
「私はここにヤタタ宇宙の秘密の手掛かりがあるというので、それを調べにきたのだぞ」ドロナワ姫が黄金丸を睨みつける。
「それを勝手にぞろぞろとついて来おって」
「ここに前方後円ヒラミッドあるな。そこの聖棺に秘密が隠されているというあるね」話がわかっているのは老師だけのようだ。その後ろでは陰険サイボーグのチャイ＝ムルギー、くのいちイフ＝ゼン＝ルス、そしてインドド象の花子がきょとんとしていた。レギュラーメンバーである。
　イメイジ村。それはアイチ圏の圏庁所在地、ナギャー星近くにある超古代文明の遺跡である。外から見るとまるで公園のようだがそこには幾多の文化的遺産が保存されているのだ。じつにさまざまな時代の遺跡がそこここに立ち並んでいる。鹿鳴館の窓に夕焼けが美しく映え、向こうには煩悩の塔がそびえ立っている。隣には登呂遺跡の竪穴式住居跡に黄金の大仏が鎮座ましましている。
　一行は村の旅籠に宿をとった。
「さてさて、明朝からはイメイジ村の調査あるな。じゃが、その前に言っておかなければならないことあるな」老師は一行を見渡しながら口を開いた。
「この村には恐ろしい伝説あるのこと。なんでも不思議な井戸があって…こら！　聞いとるんか！」
「混浴の露天風呂があるそうだべ。ドロナワ姫、いっしょに行くだ！」
「と、突然、何をぬかすかーっ！」
　ドロナワ姫はういろうをわしづかみにするや、黄金丸の口にねじこんだ。もがく黄金丸。ばたつかせた足がちゃぶだいを引っくり返し、熱いお茶がエルスにかかった。
「なにするのよ！」怒ったエルスは黄金丸にキシメンのどんぶりを投げつけた。
「もう知らん！　わしゃ、もう寝るのこと！」老師はあきれ果てて徳利をかかえて出て行ってしまった。
　その夜、漫画家も眠る丑三つ刻。ズーン、ズーンという地響きが村を揺るがした。その行く先ではそこかしこで絹を裂くような女の悲鳴、雑巾を絞るような男の悲鳴が闇にこだまし、そして消えていった。

　朝である。日が昇り小鳥がさえずる朝である。しかしこの日、何かが変わっていた。エルスは外のざわめきで目を覚ました。黄金丸たちはまだぐっすりと眠っているようだ。隣の部屋はしんと静まり返っている。
「なんだ、騒々しいのう」ドロナワ姫も目を覚ました。
「何かあったみたいよ。村人が騒いでいるみたい」どうやらエルスは夜中の物音に気がつかなかったようだ。
「そういえばゴジラが暴れている夢を見たような気がするな」
　ドロナワ姫もこの調子である。当然、黄金丸たちが気づいたはずもなかろう。
「とにかく行ってみよう」ドロナワ姫は早速着替えを始めた。
「お、おそぎゃーこったぎゃー」
「おみゃー、こりゃーむっちゃんこいきゃー怪物だがね」
　村人たちは怯えながら大地にうがたれた巨大な足跡を囲んで話し合っていた。巨大である。いやアイチ弁で言うならばばいきゃー。爪先から踵までゆうに100文はあろう。
　鹿鳴館はぐっしゃりと踏み潰されているし、あたりはさんざん荒らされていた。
「何を囲んでおるのだ。わたしに見せてみい」そこへドロナワ姫が現れた。人垣をくぐって前に出る。
「こ、これは……」
「見ればわかるね。これ、おっきな足跡あるよ」いつの間にか老師がドロナワ姫の後ろから声をかけた。
「余所者が、たーけらしい余所者がおーてあかんぎゃー」村人の1人が口を開いた。
「ほーだぎゃー。よそもんのせいで井戸からあれが出てきただが」
村人の視線がいっせいに老師に集中した。
　と、そのときである。再び地響きが聞こえた。
「あれは！」
　大仏の向こうから、巨大な象が現れた。
「そうだ、花子はどうしたあるか？」老師はキョロキョロと見回した。
「花子ならまだ寝ているわよ」と

YATATA WARS

●よくわかるヤタタ宇宙の構造

エルス。
「いかん、花子を起こすんだ!」
老師は旅籠へと走っていった。
巨象はあっちこっちの建物を壊しながらこっちへやって来る。
「うわっ、あっち行け! 寄るな!」
黄金丸も逃げまどっている。と、巨象の様子がおかしい。ぼーっとした感じで動きが鈍くなったかと思うと、その姿はしだいに希薄になり、ついには揺らぎながら消えていった。

井の中の怪物 大海を知らず

「まだ見えてこんなぁ。疲れたべ」
黄金丸がグチをこぼす。
「古文書にあるよろし、水行十日陸行一月……」と老師。
「ほんまかいな?」と疑いの眼差しのエルス。
騒ぎからのがれた一行は、象の花子を先頭に前方後円ピラミッドに向かっていた。
「ぱおーっ、ぱお、ぱおぱお、ぱおおおお」
「何と言っとるんだ、花子は?」
ドロナワ姫が黄金丸に聞いた。
「うむ、どうやらえらいハンサムな牡象の夢を見たので喜んでいるらしいだ」
老師が頭の皮をピクつかせながらうめいた。
「やはり、伝説は本当あるな」
「何の話だ?」とチャイ。
「井戸伝説あるよ。この村には化物の出る井戸が……」
「違う違う、何を勘違いしているのだ!」ドロナワ姫が割って入った。
「イドの怪物だろうが!」
「どこが違うのよ?」エルスが聞いた。
「イドというのは人間の潜在意識の中の本能的衝動だ。本人も気づいていない意識の奥底の願望が現実の姿となって現れるのだ。さっきの巨象のようにな」
「するとここはソラリスの海とか禁断の惑星のような……そう、友引町もそうね」さすがにエルスは優等生。呑みこみが早い。
「これもおそらくは滅び去った種族の残したものあるな」老師が続けた。
「だから、ゆめゆめ変な妄想にふけるでないぞ……あいや、黄金丸はどこへ行った!」

伝説のイドの発動

「きゃぴ! きゃぴ! 黄金丸様あん」
「そのちょんまげが素敵よおん」
一行の後ろで突然歯が浮きまくるようなギャルの声がした。
「へへへ、よいよい。おぬしに夜とぎを命じるだ」黄金丸はその真ん中でふんぞりかえっている。ハレム! いわずとしれた黄金丸の妄想である。ビキニ姿の美女、ハイレッグのバニーガール、きんらんどんすの芸者ガール、アラビア風のベリーダンサー、スクール水着のおにゃんこクラブ、あたりはもはや桃源郷である。
「この色ガキ!」罵声をとばしたのはドロナワ姫だ。一方、エルスはというと眼がうつろだ。これまた妄想にひたり始めている。
「負けないわよ、私だって!」
「そうあるか。妄想これすべて怪物ないあるか」老師までがぶつぶつ言い始めた。
「あみゃくたらさんみゃくさんぼだい!」座禅を組んでエルスが叫んだ。
「こ、こら。おめえは誰だ」黄金丸がうろたえた声をあげた。見るとそこには白馬に乗った王子様が出現している。エルスの妄想であろう。
「やったーっ! 私の王子さま!」
しかし、白馬の王子はエルスを素通りして黄金丸のハレムにつかつかと歩み寄った。
「おお、いとしい娘たちよ」時代がかった台詞としぐさでハレムの女の子たちに手をさしのべる。

「きゃあー！　こっちのほうがいい男」
「短足の色ガキなんて目じゃないわ」
それはあっというまの出来事であった。取り残された黄金丸とエルス。
「あああ、苦労して煩悩を統一して出しただに……」
「なによ、なによ、なによ！」
そこへ突然光に包まれた宝船が天空から降りてきた。七福神である。そこらじゅうに金銀財宝をばらまいている。
「そおれ、王子よりこっちのほうがええじゃろ！」福の神がハレムの女の子たちにコナをかけている。

「きゃー、ダイヤの指輪よ！」
「ミンクのコートだわ！」
「ま、待ちたまえ、君たち！」あせる王子。
黄金丸はふてくされた。
「おらの妄想はなんで節操がないんだべ」
「そ、そうだ、おまえがちゃらんぽらんだからいかんのだ！」王子が黄金丸につかみかかった。
「かーっ、かっかっか」いつのまにか宝船に乗りこんでいる老師が高笑いをする。
「老師、こら、おぬしまで……」ドロナワ姫は頭を抱えた。
暗雲がたちこめ、そこから大きなゴキブリがたくさん飛び出した。全長10メートルはあろうかという巨大なゴキブリである。がさごそがさごそ。
「し、しまった、バグだ！　バグが出た！」振り払おうとドロナワ姫は必死に走りまわる。リアル・プログラマー、ドロナワ姫の潜在意識が最も恐れるバグの象徴がゴキブリであった。
「願望以外のものも出るあるな。かっかっかっか」老師が宝船の上から笑った。

禁断の海　ビューティフル　フォーエバー

「見えた！」ドロナワ姫が叫んだ。ゴキブリの触角を掴んだまま片手で前を指差す。
「あれが前方後円ピラミッドだ」
「まさかあれも妄想ではないあるな？」老師が宝船から飛び降りた。
「行ってみればわかるだ」黄金丸が走り出した。
「本物みたいよ」エルスが壁を叩きながら言った。ピラミッドの中である。
「たぶんこっちあるよ」老師が先頭に立って歩きだした。曲り角のたびに矢印が書いてある。なんとふざけたピラミッドだ。
「DLM-3みたいなことないだろうな？」チャイがぶつぶつ言う。
「たいちょぶある。あの扉ね」老師が言うと、その扉は音もなく開きはじめた。
老師の言葉は正しかった。そこは正に玄室。壁には壁画が描かれ、中央には棺が安置されている。
「これだ。この壁画を見よ」ドロナワ姫が興奮して一方の壁を指差す。
「ヤタタ宇宙の構成図だ」壁画にくっきりと刻みこまれている。銀河を象が支えている。象の下には亀がいて、そのまた下には蛇である。蛇は首を高く持ち上げ、銀河の真上まで伸ばしている。大きく開けた口からは、水が滝のように銀河の中心に落ちている。
「そ、そうだったのね！　これが私たちの世界！」エルスが食い入るように見つめた。
「こっちはなんだべ」黄金丸の指差すほうの壁には鍋が火にかかった絵が描かれている。

「おでんあるね」老師は遠くを見るような目をして言った。
「ナカジオ皇帝は妙におでんにこだわっていたのことよ」
「問題はこの棺ね」エルスが棺に手をかけようとした。
突然、轟音とともに天井が崩れはじめた。がらがらと石が降り注ぎ、土煙が立ちのぼる。
「ひええー、お定まりの展開だべ」慌てふためく黄金丸。
危機一髪。土煙が薄れると、そこには巨大な足が出現していた。天井を突き抜け堂々とそびえたっている。
「こ、こらあー！　誰の妄想だ？」ドロナワ姫が引きつった顔で一行を見渡すとチャイが顔を赤くしてもじもじしている。
「お、おら、オモシカ姫、好きだ」首まで真っ赤にしながらぼそりとつぶやいた。
「おめえの気があるの、マイティーナ姫じゃなかったけ？　この浮気もん！」
「やだー、これ実体かしら」エルスの言葉に一同唖然。ひょっとしてオモシカ姫の妄想は馬の首暗黒星雲に乗った身長百光年の王子様じゃあるまいな。

さ、さいたまはなー島根よりは都会なんだ信じろ！

投書もふえてめんどくさいわね

ボツになる人がふえてほんとにごめんなさいね

おたよりこんなにたくさん

カフェ☆ド・インターステラーズ

大天使長・大権現・クララ尚美・春巻まき

まいったなァー。ヤタタウォーズでは福島の「ふ」もでてこないではないか！ 同じ福島の読者よ、今こそヤタタに福島の名を轟かそうではないか！ …というわけで、一応義勇兵にしてください（じつをいうといまだにわけがあまりわからない…）。ところで先月号（3月号）で第1回ソラリス対エンタープライズ麻雀大会をやるのはどうだとありましたけど、オレは大賛成です！ じつはオレも「にこにこ○○くん」といわれています。ですからぜひどうにかして実現させてください（たとえばストーリーの内でオレのペンネームをだして麻雀大会のストーリーをかくとか）。あっ、それから新ヒーローの募集にオレの友達の「森明穂」ちゃんを出しました。よろしくおねがいしまぁーす。

★福島県／清老頭

ほらみろ、てめーがよけいな事言うから…10円まけてだめ！天使長、これで三ケ月の負け続けですね

るせー！

全員（私を入れて）45名＋下っぱ。カンフー、空手、銃のあつかい、馬術からすいじまでみな（私をぬかして）可能のスーパー部隊。〝サブルーチン親衛隊〟希望。

この部隊のねらいは、みんなずらりとならんで同じかっこうで「分身の術！」と言うと敵がおどろくところにある。

★東京都／プロビデニヤ

(注)岡山県　川内一敏くんのイラストです

ヤタタのスタッフのみなさんへ

こんにちは、Kです。案も絵も下手なくせに、よく毎月こりもせず送ってくるもんだと笑ってやってください。

今回はソラリスストーリーへの参加キャラクターを考えてみました。ありきたりのパターンでほかにもこういう感じのキャラをおくってきた人、いると思いますが、これでもない知恵をふりしぼって約2週間も考えぬいたキャラです。どーかどーかお願いします。採用してくれとはいいません。(してくれたらうれしいけど)せめてCAFEどインターステラーズにのせてください。のせてくれなきゃ、のせてくれなきゃ…泣いちゃうっ！ なーんて（このくらいいっておけばボツにはしないだろう）イラストも、何度となく描きなおしました。あ、イラストはあんまりよくみないでください。顔がホワイトでベタベタで汚いので……。

P・S 汚いうえにゴチャゴチャかいてすみませんでした。

★山形県／K准尉

ハーイ、リンディスでっす。歌うたいのリンディス。ん、もー、ちょっと2、3軒のお店を移って歌手やってただけで忘れちゃったなんていわないでよね。やっぱりね、私エンプラ側に正式に参戦することにしたのよ。情報部員ね。階級は……と、あまりひくいと動きにくいから少佐ぐらいがいいわね。正式に決まったら、ソラリス軍が利用しているどこかのバーかキャバレーかクラブに歌手としてもぐりこむつ・も・り。んふ、よろしくね。んー面白くなりそ。それじゃ、サブルーチンさま、またね。

P・S このあいだまでつとめてたお店にエンプラのファンの娘が3人ほどいたの。こんど紹介するわね。

…なんつーいいかげんな女なんだろっもおっ！ こんな娘ですけれど、私の親友なんだよねー。末長くつきあってやってくださいまし。

もうっ！

★横浜市／リンディス・リン

「現代大戦略」大はやり システムソフト

徹底抗戦！ 許さへんでー！ べったんべったんにしてこましたろやないか F16行け！

わが社にあるPC9801 4台はとてもいそがしいのだ このところ……

こらあ何時だと思うはよ帰ってねろ！

ドクトルだみおなのだ

と、社員を帰したあと……

これがどーどーうーむ なかなか

うーむ このゲームはくやしいなあ……

ドピューン ピピピ

親分、○○社へ出撃の時間なんですけど……

PCかFMか迷って結局16βを買った団獅子丸

スケジュール

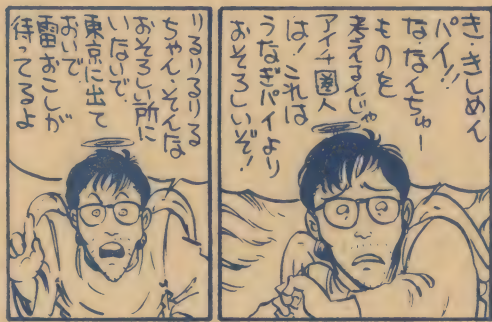
★シミュレーション・ゲーム風の大型ソフト、「現代大戦略」（システム・ソフト）8インチ版なかなか凝っていて長く楽しめるゲームだ。特に戦場を自分で設定できるのが嬉しい。アイチ圏の地図を打ちこんで連合軍つくってめった打ちして日頃ナゴヤ人に対するうっぷん晴らしをするという、根くらの遊びとできるのだ。★わが社のゆうしゅうなプログラマたちど（ゆうしゅうにはどんな漢字をあてるのがよいだろうか）頭休めに遊んでいるのだが、これはガールフレンドのいない連中のどと暗い悩みを具現化したものであろうと思う……。

★で、PC9801VMが1台過労で入院した……。うっうっう……。

Hi！ でましたりるりるりるちゃんですよ！ こーこーせーですよ。ちなみにもうすぐ女子大生。冗談じゃないよ。君たちはアイチ圏人をもっと学ばなくっちゃ！ このりるりるりるちゃんが講座を開いてあげよう！ 題して「でたぁーこれこそ本当のアイチ圏人！」だっちゃ！

まず、あのかの有名なマンガ家、鳥山明はアラレチャンを書いた人でね。あの人はこのマンガで何億もかせいだといわれている。あの人の名古屋弁ではなされることば（マンガの中だけど）あれになれろ！ そうすればアイチ圏人の特質がよめてくる。あっ、残念だなあ、もうすぐアラレちゃんのTV放映もおわってしまうんだった！

ソラリス軍やエンタープライズ軍のみなさんきたいさせてゴメンネ。自分でいうのは変だが、アイチ圏人っておかしいかもしれない。「きしめんパイ」なんていう名物があるんだよ！ しっとった？ わたしはどうもたべるきになれんのだわ！ だけど私も戦いに参戦して両軍のはざまにあってもしかして戦場にされてしまうのではないかと思われるアイチの地を守りたい。だからなにか私に位をくださいね！ 少尉でいいや！

★愛知県／りるりるりるちゃん

天使長様、どうか天使長様の力でぼくをエンプラの准尉にしてください。じつはぼくも天使長様と同じ新座市に住んでいるのです。最近仙台にひっこししたA君にさんざんばかにされました。しかし新座は田舎ではない！ アスレチックもあるし、野火止用水も平林寺もあるし、人口は13万人ちかくあるし、東京に近い！

どーだっ、これでもいなかといえるか！（ちなみにぼくの家の目の前は畑です。）でも天使長様と同じ市に住んでいるとは幸せだなあ。

★埼玉県／アシマイッキ

独立宣言

ついに義勇兵にも入軍試験ができるのではと思うほど、毎月多くの義勇兵志願者がみられる今日このごろ、みなさん初めまして。自称超能力戦士ポール・ジョーンズです。

ところでP・JはBEEPERになって2ヵ月、まだまだ新人ではありますが、YATATA・WARSにはアイチ圏はあってナガノ拳はないのでしょうか？ あまりに影がうすく、まったく誰からも相手にされないマイナーなナガノ拳をメジャーにするために、どこからともなくやってきた、それがP・Jなのです。

まず、メジャーにするための第1段階として、ナガノ拳は今後どこにも属さず、傭兵軍として活動する！

今後ナガノ拳民は傭兵軍以外に属することはゆるされない。もし、どうしても他の軍に行きたかったら、神様にでも承認してもらいなさい。

なお、傭兵軍がほしい軍は契約金、待遇等、明記すべし。戦力は全ナガノ拳民だ。

★長野県／ポール・ジョーンズ

毎日寒いですねえ。みなさんカゼなどひかないように、気をつけてください。

ところで、ソラリスのみなさんは京都でお仕事なさってるんですか？ もし私の家から近ければうれしいけど…。住所を教えていただければ幸いです。

近いうちに、ソラリスの義勇兵として仕事をするつもりです。

ヨロシク！

★京都市／麗子

YATAWARSは最高ダ。おれにも階級をよこせ！

おれは北海道人だが、アイチ圏人より根性がある。階級は少尉でゆるしてやる。わかったか、エンプラ軍。

ちなみにおれはセガMKⅢをもっている。まいったかワハハ

★北海道／荒川浩

まいらんわい そんなマイナー機種！
あーっ！あんな事いっちゃって
ヒグマ 許しませ…
セガといえばビープの大スポンサー様だぞ。ハングオンもアストロラッシュだってセガのだ。
そのハングオンさんに俺は馬鹿にされたんじゃ許せん！
（85年11月号参照）

前略、かねてより、弊社「帝都りさあち」に御依頼の「新座、坂戸、春日部3市の都会度比較調査」の件、完了致しましたので御報告申し上げます。

―報告書―

1、地理的条件のこと

弊社資料1「エアリアマップ東京区分地図」（昭文社）においては新座市のみが東京都全図のすみにのっかっている。新座の位置からこれはまあ順当な結果。

2、知名度のこと

いずれも大同小異である。大差あると言えない。

3、TELサービスのこと

弊社資料2「テレホンガイド・ダイジェスト東京23区」のP228に「越生梅林・黒山三滝」というローカル色豊かなサービスがのっているが、その市街局番が坂戸のそれに同じ。

4、郵便番号のこと

弊社資料3「郵便番号簿」のP58、59に、新座352、春日部344、そして何と坂戸350-02と記されている。

5、電車のこと

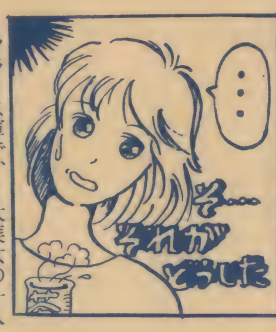
新座には武蔵野線しか入っていない。よってのりかえなしで都心に入れない。これは痛い（無理矢理池袋線でも使う?）。坂戸はその点東武東上線で池袋まで出られる分、いくらか有利と言えるが、やっとたどりついた東京が豊島区ではかなりダメージが残る。

春日部の場合、伊勢崎線でとりあえず浅草まで行けるが、のみならず営団日比谷線乗り入れのため、のりかえなしで銀座、霞ヶ関（東京の霞ヶ関）、日比谷、六本木、広尾、さらに中目黒からは同じホームから東急東横線で横浜、桜木町まで行けてしまう。圧倒的に春日部優位。

以上考慮すると、むしろ春日部が新座を首一つ分抑えて首位という感がある。この2市がいい勝負、坂戸は大差でどべ。以上。

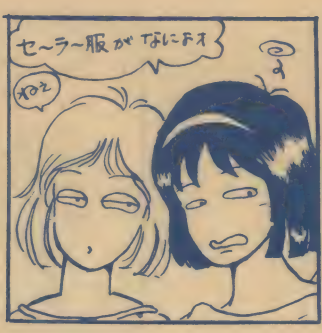
P．S1　しかし埼玉は全国都道府県中、一番市が多い（少ないのは島根～何と4つ！）所なのです。私はいっそ埼玉を神様の直轄地とし、「さんくちゅあり・さいたま」とすることを勧めます。

P．S2　私は東西どちらにも属さず、「公益の為の民間企業」として自主独立したいと思います。近々定款を送りますので、ヤタ証（ヤタタ証取）2部上場の許可をお願いします。（今回の調査費は貸しときます）

★東京都／帝都グループ会長
らくしょ＝にしぢま

■福井県／天下糞

ソラリス軍で、3大美女の一人で天下糞姫。糞姫の武器は、セーラー服&純白パンティなの！んでっ、とどめはほっぺにKiss…。だから義勇軍に入れて！

★福井県／天下糞

★千葉県／機動戦士みーは

大天使長さまへ

きたなくなってしまった〜

最近なまきずがたえない天使長に白衣の天使のプレゼント。でも、アタマのびょ〜きはなおせません。エンプラの義勇兵にしてネ!! by 機動戦士みーは♪

アタマのビョーキが重いのよーっ

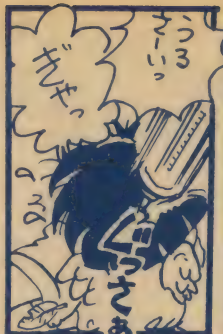
一番・

うるさーいっ

ぎゃっ

ぐっさあ

へっへっへ。"にこにこやっちゃん"か…おい黒瀬、おめえ相当な腕みてェだな。俺は5才のときから麻雀始めて雀歴14年の猛者だ。仲間内では"雀鬼"と呼ばれている。同じソラリス軍として心強いぜ。

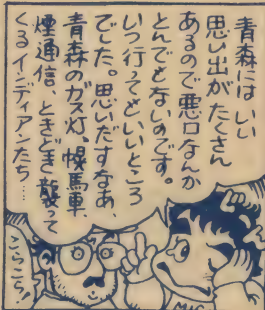
★兵庫県／八馬以久郎

ド田舎の青森県に私は住んでいる。もうここの生活はいやだ。雪は多くないけれど、出版物はかなりおくれてくる。私はエンタープライズが世の中を変えてくれると信じて、義勇兵に志願する。

青森を田舎だと都会の連中に言わせないために。

P・S みくりやさんへ。ぼくんちには「NORA」があるんだぞ。2つとも買ってあげたのだから、ありがたいなーと思ったら少尉くらいにしてください。それと艦隊戦のハガキも送ります。じゃ、さいなら。

★青森県／前山宏

青森にはいい思い出がたくさんあるので悪口なんかとんでもないのです。いっ行ってもいいところでした。思いだすなあ、青森のガス灯、幌馬車、煙通信、ときどき襲ってくるインディアンたち…

こらこら!

こらムラティエリ、あんまり埼玉、埼玉ってさわぐなよな。おかげで埼玉のいとこが九州にかえってきたぞ(ホント)。それ＋東京にいけなくなってしまった。おまえのせいだ。せきにんとれよ。

ところで、東京にいかなかったので、ソラリスのみなさまどうか私をなかまにいれてくださいませ。

★福岡県／増田正人

九州って海を渡って行くんだろ。パスポートが必要だし…。

おまえ、何か悪い事したんで、パスポート取れなかったんじゃねえのか。

バーロー! からしめんたい息子につめたろか!

九州出身

唐突ですが、私を義勇兵に参加させてください。よろしくお願いします。

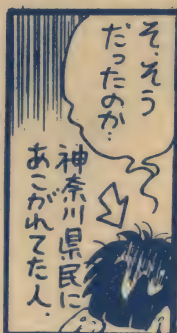
ところでこのコーナーでは、新座だの坂戸だの、激しく田舎合戦が続いているが、甘いっ! 神奈川県を南北に走る国鉄相模線沿線はこれらとは比べものにならないほど田舎なのだ! 周りはほとんど田んぼだし、ところどころある道は車ではなく、トラクターが堂堂と走っているのだ。国鉄相模線だって、線路は単線だし、1時間に1本の割合でオレンジ色の列車が2〜3両で走っているが、これが車にもぬかれそうなスピードで走るのだ(事実、私が乗ったとき、並走する車に何度もぬかれた)。

東京から45kmの範囲でここまで田舎なのは多分ここだけだと思う。もし、これ以上の田舎が東京から45km以内にあれば、このコーナーに手紙を出してほしい。というわけで、今回は、おしまい。

P・SI 私は神奈川県では有名な"体罰"の下瀬谷中を卒業しました。

P・SII 私はヒューバート・パーカーの"Angel07"が好きだ。

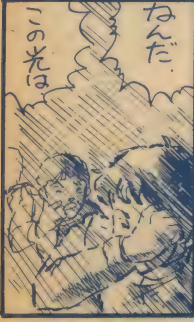
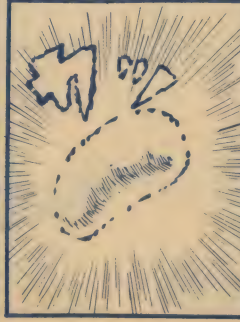
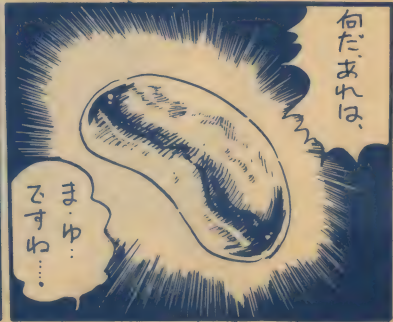
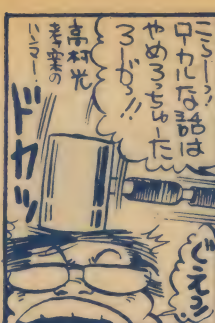
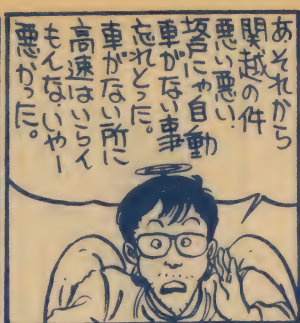
★横浜市／Mr. PILES

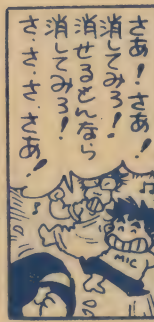
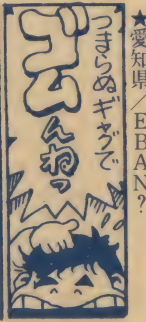
そ、そうだったのか…神奈川県民にあこがれてた人。

や、こんちは。今やY・W反逆分子の常連(本まかいな)「埼玉県人、東武東上線の(中略)やっぱり小都会の坂戸人、高村光」です(時々埼玉県民とまちがえる人がいて困っている)。

わはははははっ! まいっちゃったねこりゃ。よりによって3月号にのった小生の文は誤字、脱字の文句つけなのに。まず、小生のペンネーム中「高村光」が欠けている。最後の句「出せば載る」が「出れば乗る」に。とどめに、春日部のサトちゃんの文の答え中、「フィールドアスレチック」とするところ、「ワィールドアスレチックも…」と明らかにまちがえている! (あと、多少細かいけど、「生活是れ…」を「日々是」とうけている)

うーむ。Y・Wはやはり早期につぶれるなぁ…もしくはムラ氏が天使長を更迭されるのかなぁ…。

(たぶん後者が先?)

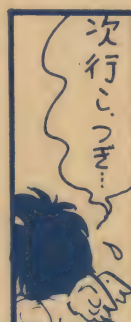
P・S ムラ氏は車の類をもっていなくて東上線沿線人であろう。もし車をもっているのなら、坂戸のことを「関越ができてやっと人が住んだ」などというバカなことは言うはずがない(インターがあるのは鶴ヶ島なの!)。

★By 埼玉県人、東武東上線の、新座市にあるのに志木駅というバカなことは決してない。そんなわけでやっぱり小都会の坂戸人 高村光

僕は表ではアイチ商人、裏ではソラリスの一員となり、読者戦に応募しているEBAN? です。アイチ商人としてなにをやるかというと「ヤタタ文ぼう具店」を開店したいのです。本店はアイチにあり、支店をシズオカとキョウトあたりにおきたいです。売るものはただの文具ではありません。みな特許されるようなものばかりです。「ヤタタ文ぼう具店」をよろしく!

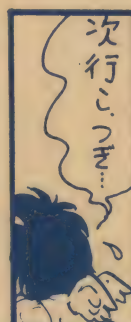
文ぼう具シリーズ第1弾 ソラリス・エンプラ・さと美・ムラティエリなどのつまらぬギャグを一発で消せる! スーパーギャグ消しゴム! 5YAMA

★愛知県/EBAN?

むふふ……私、ららぼういは、アイチ商人として、これからはエンタープライズ、ソラリス、神様と関係なく

ケンカ

売って歩きたいと思います。

私は断言する。おまえたちに明日はない。

(YWには漢字の読める奴なんかいないだろうな。あんな恥知らずの集団の中には!)

★愛知県/ららぼうい

このごろやたたってば入隊おめでとやってないっ。

ふんっおかげで3月号見て、なやんじゃったでしょっ。私は義勇兵になったの? わかんなくなったおわびでいーから少尉ぐらいにしてほしーな。ずーずーしくてごめんね。

★茨城県/和香子

まず1月号117ページ93行目から3行。

そして2月号111ページ14行目から2行を見てくれ……。

私はたのしみにしていた……。

1ヵ月まった……。

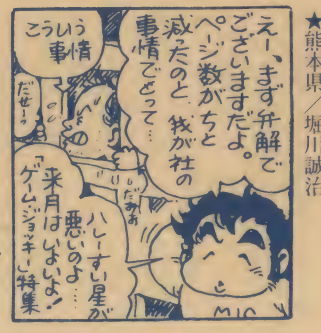
なのにおれの期待をうらぎったなー。

寒い2月の夜、自転車で2km先の本屋にBEEPを買いに行ってページをひらいた。

ない。ない。ない。ない。

ないではないか、たのしみにしていたRPGリストが。人を3ヵ月も待たしてなにが史上最強空前絶後古今無双のプログラマーだ。そんなにえらいんだったら1月号や2月号のようなことを書くんじゃない。世の中には事情があってソフトを買えないやつがいるんだ(もちろんおれもその1人)。ソフトも、読者プレゼントにかけるしかないのだ。ぜったい4月号にはリストをのせてくれ。

★熊本県/堀川誠治

☆栃木県/小山田正人

あの増田元帥に突撃インタビュー
10年前はドロナワ姫♥

P：上野　K：高山
元：元帥　増：増田君

3月号で衝撃のデビューをかざった増田恵子元帥とは何者か？　MICMAC特別取材班は、謎につつまれた元帥の素顔をさぐるべく、彼女の棲息地にむかった。

P：ヤタタウォーズは毎月読んでいらっしゃいますか？
元：ええ。息子が買ってきますから。面白かったですよ、今月は。でももっとね、回〇インだっけ？　あれもいろいろな企画やるんだけど、ハチャメチャでおもしろいのよね。ああいう傾向にもっともっていったほうがいいんじゃない？
P：うーむ……。(回グ〇ンかあ…これはなかなか手強いぞ！)
元：まだちょっとかたいね。もっともっとハチャメチャに、バカなことを書いてかまわないし、もっとね、スタッフがバカにならないと……。
P：いやあ、もう十分バカなんですけどね（これ以上バカになったらどうしよう?）。
元：地を出せばいいのよ。
P：はあ……。あの直訴状のことですが、増田君が出してといったんですが？
元：自分で出したにきまってるでしょ。子供は「みっともないから出すな」といったんだけど、強引に出しました。
P：のると思いましたか？
元：ええ。一人息子の身を案ずるばかりに、絶対うける手紙をと考えて（ハガキを見て大権現は跳ねまわり、天使長は歌を唄い、スタッフ一同は輪になっておどった）。あんなに大きく出るとはおもわなかったけれど、ダメだったら今度はおねえちゃんが「姉です」って出そう。それでダメなら、「父です」とか。
P：ははあ。
元：「母です」で出ちゃったから、次はちがう手を考えなくちゃならない（笑）。今、考えてます。
K：兄弟っていうのはけっこう来てるんですよ。
P：北海道のギャオ原人・十二使徒ユダ兄妹とか。
K：1人で兄弟3役やってる人もいますしね。手紙の字が全部同じなんですよね（おーい、熊本の和田君、きみのことだよ）。
元：うければいいんでしょ？
P：ええ。もちろん面白ければいいんです（といいながら元帥の色香に思わず圧倒されてしまう記者。うーむ、やはり大権現の目に狂いはなかった）。
K：ほんじゃあま、ここらでスリーサイズを上から……。
P：これ！　なんということを！
元：10年前ならドロナワ姫とおなじ。いや、今でも自信あります！
P：なるほど（たしかに元帥はなかなかの美女である）。
K：ところで増田君、今どんな機械を使っているの？（元帥って今でもモテるだろーなー）
増：PC-6001とファミコン。
P：コンピュータのほかになにか好きなものは？（やっぱり美人だなー）
増：モデルガンとか、空気銃とか（ヤタタのスタッフにもガンマニアが多い。ナカジオ皇帝などは、改造エアガンでビールびんを割るのが趣味である。ところで元帥の魅力はやっぱり目もとだよ……）。
P：プログラムは自分でするの？
増：あまりしません。（あ、今流し目した……）
P：今ほしいものは？（年上でもいい。ぼくはかまわないぞ！）
増：PC-8801mkIISR。

▲困惑のマスダ准尉

元：成績が上がったらって約束なのよね。
K：なにかお仕事をなさってるんですか？
元：ええ。今はちがいますが、わたし、教師をしていたことがあるんですよ。
P：はあ……。どの教科ですか？
元：家庭科です。
（ここでカッペが、よだれがファインダーをぬらすのも知らずカメラをかまえてせまる。プロをめざして写真の学校に行っていたことがあるのだ）
元：きれいに撮ってね。
（思わずシナをつくる元帥閣下。これでほんとに2児の母？）
P：BEEPではほかにどこを読みますか？
元：ヤタタウォーズだけ。だって他はつまんないもん。
P：うわおう！　やったね（そうなのだ。見ろ！）。
元：ヤタタがなけりゃ、意味ないね！
P：これこそ、日本の母の鑑！　どうもありがとうございました。
　というわけで、元帥閣下のありがたいお色気をいただいたわれわれは、ヤタタの未来が桃色であることを確信したのだった。■

一家で楽しくヤタタ・ウォーズ

Readers' Fleet's Command

別にこのオッサンが何をしたわけではない……第4回

読者艦隊戦

おまたせしました！　今月も読者艦隊戦の3ページ、元気よくはりきってやってしまいます。

今月もたくさんの参加希望ありがとう。おかげで今月の競争率は7倍にもなってしまった。今月も参加できなかった義勇兵のみんな、ごめん。

さて最近、艦隊戦のプログラムのリストを載せてほしい、という手紙がよくあるけど、これはちょっと無理だ。なぜって？　このリストを載せようと思ったら、ヤタタウォーズ3ヵ月分くらいのページがいるからだ。

では各宇宙の様子を紹介しよう。

S1-1

S1-1宙域は両軍ともかなりハイスピードで移動している。ディスプレイ上では各艦が次々とすれちがっているようにみえる。宙域中央には第2回の艦隊戦に参加した、ソラリス軍の高橋周中尉の駆逐艦10隻が、フォークダンスを踊っていたりしてなかなか派手な展開が期待できそうだ、と思っていたら案の定ソラリス側の全滅というやっぱり派手な展開になってしまった。もちろん判定はエンプラの勝ち。

E0-1

E0-1宙域はスタート時点から半数の艦が0距離射撃をやるという、前代未聞の展開となった（MAP-1）。こういう場合何が悲惨かというと、まず大量のエネルギーを受けて、たいていの艦は沈んでしまい、生き残った艦もかなりの被害があるので、ちょっとした攻撃でかんたんにやられてしまうわけだ。こうなると最初の混戦に巻き込まれなかった艦の独壇場。最終的にはソラリス5隻、エンプラ2隻残りでソラリスの初勝利を宣言してしまおう。当然この宙域のソラリス兵諸君のポイントも多目になる。何しろソラリスの読者艦隊戦での初勝利なのだから。

N0-1

いやー茉莉君ごめんごめん、じつはちょっとした手違いで第1回の艦隊戦からもれてしまったのだなこれが。というわけでN0-1宙域なのだが、E0-1宙域より少

参加者名	参加宙域	戦艦	巡洋艦	駆逐艦	ポイント
北海道 ブルマン	S1-1	○	×	×	12
東京都 両角 隆	S1-1	○	×	×	12
埼玉県 シロマティ	S1-1	×	×	×	18
神奈川県 リンディス・リン	S1-1	○	○	×	8
神奈川県 山下 恵美	S1-1	×	×	×	20
東京都 藤井 活延	E0 1	×	×	×	16
埼玉県 アシマイッキ	E0-1	○	×	×	01
静岡県 すこっち ばくろまん	E0-1	○	×	×	01
静岡県 アリマレエーん	E0-1	×	×	×	16
青森県 前山 宏	E0-1	×	×	×	16
神奈川県 MAL	N0-1	○	×	×	10
神奈川県 美雪 恭子	N0-1	×	×	×	16
埼玉県 にくおちゃん	N0-1	×	×	×	18
福島県 横野 俊二	N0-1	×	×	×	16
千葉県 狂戦士	N0-1	×	○	×	14

▲エンタープライズ軍

▼ソラリス軍

参加者名	参加宙域	戦艦	巡洋艦	駆逐艦	ポイント
広島県 藪内 剛弘	S1-1	×	×	×	16
大阪府 大田 浩人	S1-1	×	×	×	16
大阪府 井門 正勝	S1-1	×	×	×	16
大阪府 高橋 周	S1-1			××××××××××	20
大阪府 よーかんmkII	S1-1	×	×	×	16
大阪府 山が好き	E0 1	○	×	×	14
兵庫県 RABBIT	E0 1	○	×	×	14
岡山県 とし	E0-1	○	×	×	14
滋賀県 サラトマ太郎	E0-1	×	×	×	20
大阪府 川人 秋弘	E0-1	○	○	×	8
広島県 本多 清文	N0-1	×	×	×	18
広島県 槌井 英人	N0 1	×	×	×	16
福岡県 最上	N0 1	×	×	×	18
福岡県 増田 正人	N0-1	○	×	×	10
大阪府 茉莉 草萩	N0-1	×	×	×	20

しましな程度の、苛酷なスタートになってしまった。7日目には全艦隊の3分の2が沈没するという、激しい戦闘の中で生き残ったのはソラリスのS級戦艦「S級戦艦」と、エンプラのS級戦艦「ファイト」、巡洋艦「No・456A・S」の3隻だけだった。ここまでくると勝ち負けなんてありゃしない。引き分けである。

今月の辞令

今月の辞令を発表する。
今月はとくに華々しい活躍がなかったので、両軍とも少尉以下の者は1階級昇進。今回初めてヤタタウォーズに参加する義勇兵は2等兵、中尉以上の者は現状のままとする。

MAP-1
S ソラリス艦
E エンタープライズ艦

A B C D E F G H J K L M N P Q R
00 E E
07 E
13 S
14 S S S
15 ESE E E S SESES E E E ES

生還率14%

前回、今回と続けて15艦隊ずつの戦闘を見ていると、とにもかくにも生還率（出撃した艦が沈没せずに無事戦闘を終了できる確率。今回の生還率は14%）が低いということがいえる。どうやれば生き残れるのか？ 前回のユダ&ギャオ艦隊はなぜ生き残れたのか？ この疑問に直接答えるのはあまりに芸がない。ただいえることは、生還率を左右するのはフェーザー砲、光子魚雷の特性と、艦隊の組みかたにあるということだ。そこで今回は「ヤタタウォーズ読者艦隊戦におけるフェーザー砲と光子魚雷の効果」について解説しよう。これをよく読めば、君の艦隊の生還率を上げる方法がきっとみつかるはずだ。

YATATA WARS 読者艦隊戦 における フェーザー砲、光子魚雷の効果

ヤタタウォーズの軍用艦には、光子魚雷とフェーザー砲の2つの火器が装備されている。光子魚雷は、まあミサイルと思ってもらってかまわないしろもので（本当は少し違うのだが）目標までの距離による破壊力の低下はおこらない。

さてフェーザー砲だが、こちらは目標までの距離によって破壊力がどんどん落ちていく。これはフェーザー砲がエネルギー兵器だからだ。たとえば猟銃の散弾を考えてくれ。この散弾は、（弾の種類によるけど）直径3ミリくらいの小さな鉛のつぶが数十個入っていて、これを火薬で撃ちだして広い範囲に殺傷力を与える仕掛けになっている。しかし目標までの距離が大きいと、弾の広がる範囲も広くなる。1メートルの位置だと数十個とも命中しても、200メートル先だと（チョークの状態にもよるけど）1個当たるかどうかだ。フェーザー砲も同じような理由で近距離で効果のある兵器なんだ。さらに1コマ先の敵を撃つのも、5コマ先の敵

艦隊戦応募要領

1 各艦に艦名をつける（初めて参加する人はS級戦艦、巡洋艦、駆逐艦を各1隻づつ計3隻持っている）。

2 ハガキあるいは便せんに16×16のマスをきる。

3 このマスの横軸に、左からAからRまでのアルファベットをふり（このときIとOをとばすように）縦軸に上から0から15までの数字をふる。

4 この宙域図に各艦の航路をわかりやすく記入する。

5 君の電話番号を忘れずに記入してほしい。

以上のものをヤタタWARS「読者艦隊戦」宛に送ればいいわけだ。

さて次に艦隊の増強だがこれはポイント制にする。毎回参加者に与えられるポイントを使って新しい艦を造るわけだ。これは毎回使わなくてもよくて、たとえば3回分をためておいて大型艦を造るとかしてもよい。各艦の製作に必要なポイントは右の表をみてくれ。

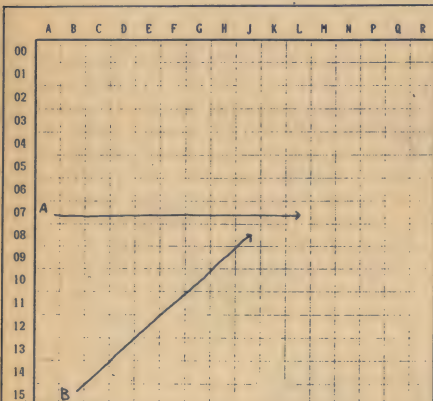
今回もしつこく言うが、君たちの投稿がBEEPにのるまでにどうしても2ヵ月かかるので、君は投稿した次の月は自分の艦隊がどうなっているかを知ることができない。すなわち、ふつう君の艦隊は2ヵ月おきにしか参加できない。これだけはよく覚えておいてほしい。

なお艦隊戦の応募に限り締切を毎月20日（消印有効）にする。4月20日の締切は7月号の分だ。それ以降の分は翌月に繰りこすが、不採用分は次回に繰りこさないので、締切までに応募して採用されなかった人は、次回もう一度応募するように。

▼新造艦価格表

クラス	質量	ポイント
駆逐艦	5,000 t	2
巡洋艦	10,000 t	4
戦艦S	20,000 t	10
戦艦M	50,000 t	30
戦艦L	100,000 t	100

応募ハガキの例

A B C D E F G H J K L M N P Q R
00–15
A
B

戦艦 ：トムキャット
巡洋艦：イーグル
駆逐艦：ファイティングファルコン
航路 A.トムキャット、イーグル
B.ファイティングファルコン
東京都千代田区四番地2-1
田中 一郎
P.N. 田中"ファニー"一郎 TEL.03(0X0)58X1

4th 読者艦隊戦

を撃つのも同じエネルギーを使ってしまうのだから、なおさら近くで撃ちたい。しかし、今のヤタタウォーズの軍の戦闘プログラムは「射程内にある敵は必ず撃て」となっている。逆にいえばできるだけ敵に至近距離で撃たせない航路をとれば、それだけ君の艦隊の生存率が上がるということだ。

ちょっとまてよ？ そうすると自分の艦隊の生存率は確かに上がる。けどそれは敵にとっても同じじゃないか。だって敵からの距離が大きいということは、敵までの距離が大きいってことじゃないか？

そうそのとおり。これだけじゃあ生き残れても、勝つことはできない。それじゃあどうすればいいんだ？ じつはここに画期的な戦法があるんだけど、これは機密事項なので教えるわけにはいかない…が、ヒントをあげよう。

「フェーザー砲の砲撃プログラムを詳しく説明すると、『フェーザー砲は1日に、その射程（5コマ）内で敵のいるすべてのマスに1回ずつ攻撃する。フェーザー砲は1YAMAのエネルギーで、10YAMAの破壊力をもっている。各クラスのフェーザー砲の1回の攻撃に要するエネルギーは、その艦のトン数の1万分の1である』となっている。」

これがヒントだ。

距離	0-1	2	3	4	5
L 級	100	50	33.3	25	20
M 級	50	25	16.6	12.5	10
S 級	20	10	6.66	5	4
巡洋艦	10	5	3.33	2.5	2
駆逐艦	5	2.5	1.66	1.25	1

▲フェーザー砲能力表（YAMA）

それでは光子魚雷についての説明に移ろう。フェーザー砲は全方向に向かって同じ効率で撃てるが、光子魚雷は方向によって射程、破壊力ともに大きく変わる。

前方に向かって撃つときには、射程7、破壊力3だが、後方には射程3、破壊力1しかない。

今までの戦闘を思い出せばわかるとおり、とくに射程の差が戦局に大きく影響している（なにしろ一方的な攻撃で反撃できないで沈んでしまう艦があった）。

で、てっとりばやくいえば、敵が後ろにまわりこまないような、そして敵が前に来るような航路を考えればいいわけだ。

さあこれで勝利は君の艦隊のものだ。ただし、よーく考えるんだぞ。とくにヒントは少々意地悪く書いてあるので、よく読むように。

それから……っと、君がこれを読んで考えた戦法は、ほかの人も考えて当然だ。その裏をかくような作戦を考えられる人が真に勝利をつかむということも、覚えておくように。

7月号の艦隊戦は、自分の戦法の解説をしてきた人を優先して採用する予定だ。その戦法にどういう効果があり、何が凄いのかを航路図と一緒に送ってくれ。艦隊戦に出られなくても、面白い戦法にはポイントをあげてしまうから。

なお付録として各クラスのフェーザー砲能力表、光子魚雷能力表、艦の方向の例を載せておくので参考にしてくれ。

それではまた来月。悲鳴が出るほどの参加を待っているぞ。

方向	射程	威力
前方	7	3
側方	5	2
後方	3	1

光子魚雷性能表
威力の単位はYAMA。

①方位は0〜7で示す
②0を向いているときの前後関係
③1を向いているときの前後関係

7	0	1
6	①	2
5	4	3

各地点での方位

a-0	f-2	k-2	p-6	u-3
b-0	g-2	l-2	q-5	
c-1	h-2	m-0	r-5	
d-1	i-7	n-0	s-4	
e-4	j-0	o-6	t-3	

YATATA WARS

読者投稿 ヤタタ神のおもちゃ箱

S4-AβⅣ探査ストーリー

作・宮城県 小畑 浩

ガラスケースの中に注意深く収められた箱は、本当に小さな箱だった。1稜が3センチの黒い立方体。重量わずか5グラム。この箱に宇宙艦を3隻も破壊できる力が秘められているとは、とうてい信じられない。

「ちゃんと説明してくれるのだろうね。ミスター・スピッツ」

「はい閣下」

スピッツはヴァングル人ゆずりの鼻をぴくつかせて答えた。

私はフォン・マンシュタイン・ヒロシ3世。このほど新たに編成されたノーベンバー機動部隊の司令官である。私の部隊は、訓練を兼ねてパトロール任務に就いていたところ、S4-A宙域の救援信号をキャッチした。しかし、我々が戦場に到着したときにはソラリス艦はすべて撃沈されており、我々にできるのは生存者の救助とサルベージだけだった。

そんなおり、戦闘記録を調べていた戦隊付き科学士官スピッツが重大な問題を提起したのだった。彼は地砂女史の艦隊の全滅の状況が納得できないというのだ。

確かに勇敢な地砂女史の率いる艦隊がまぬけなソラリス共相手にたった5日で全滅させられるとは、どう考えてもありえなかった。どの戦闘記録を調べてみても「地砂艦隊は『惑星S4-AβⅣ上に強力なエネルギー源を発見』の連絡を最後に通信が途絶」とあるだけで、地砂艦隊の最後を確認したものはいなかった。部下を見捨てて1人で沈没寸前の旗艦から脱出した奥田某がキャプテン・アナクロにどう報告したかは知らないが、地砂艦隊の全滅がソラリスの攻撃によるものではないことは、回収されたソラリス艦のデータレコーダーからも確認されたのである。

かくして私はノーベンバー艦隊を率いて、地砂艦隊全滅の真相を突き止めるべく、惑星S4-AβⅣへ向かったのである。

しかし、その惑星で我々が完全装備の宙兵隊1個連隊を投入して発見したものは、宇宙要塞の砲台でもなければ、正体不明のエネルギー生命体でもなかった。我々が発見したものは小さな黒い箱だったのである。

「この箱はタイムレス・ボックス、あるいはブラック・ボックスと呼ばれるものです」

とスピッツは始めた。

「この箱はヤタタ帝国以前に存在した謎の古代種族、アベシ人によって作られたもので、中の時間は完全にその流れを止められています。そしてこの中にはアベシ人の優れた技術によって創られた、文明の利器が入っているのです。ナカジオ家の初代皇帝は彼が手に入れたタイムレス・ボックスの力を利用して、銀河系を統一したのです。しかし、うまくいかない場合もあります。やはりこの箱を手にしたアイチ圏人が、箱の力を利用してオリンピックを誘致しようとしましたが、ご存知のとおり、結果は彼らの破滅に終わりました」

「なるほど、しかしそれと地砂艦隊の全滅と何の関係がある?」

「この箱には時間錠がかけられており、開かれるべき時が来るまで箱は眠っています。そして無理に箱を開けようとすると、安全機構が働いて強力なエネルギーが解放されます。おそらくソラリスの秘密工作隊がこの箱を発見して箱に干渉し、箱を怒らせてしまったのでしょう。その現場にたまたま地砂女史の艦隊が居合わせて、誤って攻撃を受けてしまったのです。これは不幸なことでした」

「よくわかったよ、ミスター・スピッツ。すると我々はこの箱にはちょっかいを出さないほうが賢明だな」

「はい閣下。これは本部に持ち帰って、しかるべき施設に厳重に保管してもらいましょう」

私は意地の悪い質問をぶつけてみた。決して答えの返ってこない問いだ。

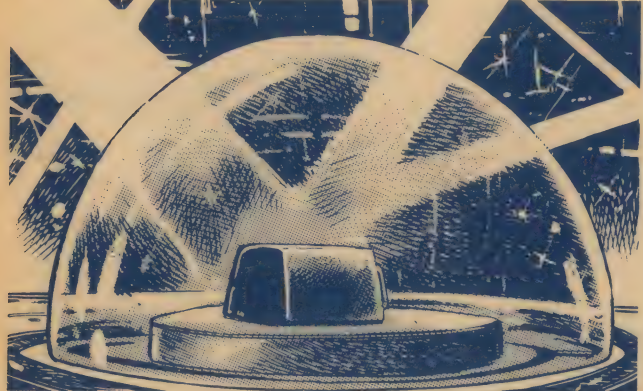
「スピッツ、この箱が開くのは何時だ。そしてそのとき何が起こる」

スピッツは少し考えこみ、そしてヴァングル人ゆずりの眉をつり上げて答えた。

「わかりません。しかしヤタタウォーズの決着が着くまでには開くでしょう。そのときに何が起こるかは、神様だけが知っています。あるいはこの小さな箱がヤタタウォーズの命運を分けるかも知れませんよ」

「ひょっとしたら、そのとき我々はみんな因果地平の果てに飛ばされるかもしれないな」

そう言って私は笑った。しかし、そうかもしれません、と答えたスピッツの目はどこまでも真剣だった。

END

判定

判定の前に…

まずバグとりだ。4月号103ページ2段目の19行「フェアリーと」というのはこちらのミス。フェアリーは沈没しているので、もう参加できない。校正で取るように頼んだのだが、どこかで手違いがあったようだ。それと、ストーリーの最後のカット（99ページ）の黒ベタは、中に白抜きで「Happy end」と入るはずだった。あれじゃあ検閲でも受けたみたいに見えるな。

次は質問に答えよう。岡山県の森松一行のハガキ。

「なんでYATAは女性上位なの！ 元帥なんか出して、実力者の立場ないでしょー！」

やかましい。女性上位のどこが悪い！ だいたい、実力者なんて

ら言うのだ。おまえは男のほうが好きなのか？ それではカッペとおなじではないか（あいつは編集作業中、突然後ろから首に息をふきかけるという○態である）。

ところで、最近女装して投稿してくる読者が多くて困る。文字と文章で男か女かはすぐにわかるんだから、すぐバレるウソはつかんほうがええ。1人で何役もやってるのも多数おるが、インタビューなんかしたらどうなるんだ？

次は岩手県のSAVIOR mk IIから。

「3月号の105ページの読者イラストはロ○イン85年6月号にのっていたものとそっくりだ」

さっそく調査してみた。なるほど、これは横山宏先生のイラストによくにておる。まあ、多少の改造のあとはうかがえるがな。これでは位はやれん。教育的指導！ 2等兵じゃ。パクリはかまわんが、もうちょっと原型をとどめないようにせい。次はオリジナルを期待しておるぞ（パロディであれば文句はいわんが）。

地砂ちゃん艦隊ストーリーは多数の応募をもらった。全部読むのに苦労したぞ。厳正なる選考の結果、ベスト・ワンは宮城県のヒロシ3世の「ヤタタ神のおもちゃ箱」と決まった。アイデア、構成、文句なく1位である。そのうちヤタタのライターやってみんか？

第2位は東京都の「かっちゃん」これは春巻まきがカフェドでマンガにしているな。しかし、天使長の繭とは、なんとも不気味なもの

を考えたな。スプラッタ・ムービーの見過ぎではないのか。

ほかにも、おもしろい作品が多数あった。順位はやむなくつけたものの、甲乙つけがたい優秀作も多数あった。残念ながら選にもれた読者諸君には、全員にステッカーを送る。こりずにまた書いてくれい。

ソラリスのキャラクター募集にも、多数の応募があった。現在、ソラリスで選考中である。かわいいキャラ、かっこいいキャラ、普通のキャラ、おかしいキャラ、どうしようもないキャラ、さまざまである。結果を楽しみにしたい。

はい
MicMac
ぷろらくしょんれす
こら!
Naomi

今月の判定

さて、今月のストーリーだが、とうとうエンプラがアイチの謎に挑みおった。だが、あそこは手強いぞ。たしかにあそこはヤタタ宇宙の歪みの元凶である。しかし、「さわらぬ神にたたりなし」のたとえもある。うかつに手を出すとどういうことになるか、神は責任

戦闘はなし。獲得したものもなし。ソラリスはエンプラの出方を静観するつもりのようだ。

ヤタタの戦いも、最初のころにくらべるとかなり様子が変わってきた。8月号で1周年をむかえるわけだが、そのあたりがヤマになるであろう。戦いがどうなるのか、まだ予断をゆるさぬ状勢にある。

読者艦隊戦は今回は引き分け。そろそろトーナメントを組んで、チャンピオンを選出しようかと考えておる。腕に自信のあるものは、いまから作戦をねるべし。ただし、今までのとはちがうフィールドを設定するぞ。詳細は決まり次第発表する。

これから毎月読者1名にインタビューをすることにした。今回はかの輝けるヤタタの星、増田恵子元帥閣下である。なかなか楽しいインタビューではあった。次回の読者はまだ誰になるかわからない。遠方の読者には電話でインタビューすることになるので、できれば電話番号を書いてくれい。

おわび

今回はゲームジョッキーは休み。熊本県の堀川誠治君、まことにもうしわけない。これはドクトルだみおの責任ではなく、こちらの事情によるものだ。次号はかならずゲームリストを掲載するので、どうかかんべんしておくれ。ステッカー送るから。

突撃プレゼント

今月は、MICMACプロダクションが総力をあげて、ヤタタウォーズを編集する片手間につくったパソコン入門書「パソコン武芸帳」（定価はいくらか忘れた）を5名にプレゼントしよう。じつはまだ完成していないのだが、この号が発売になるころには書店に出ているだろう。これからパソコンを買おうという人には絶対のおすすめ品である。投稿のどこかに「武芸帳希望」と大きく書いて送ってくれ。しめきりは4月20日（消印有効）とする。

ではまた来月。

義勇兵募集！

毎度おなじみ義勇兵募集です。今回は「ヤタタウォーズの正しい参加法」を解説しませう。ところで、私は声を大にしていいたい。札幌は大都会だぞ！　大通公園をヒグマが散歩してるなんてウソだーい！　オリンピックだってやったんだぞ！（アイチ圏じゃできねーよな、やっぱり）

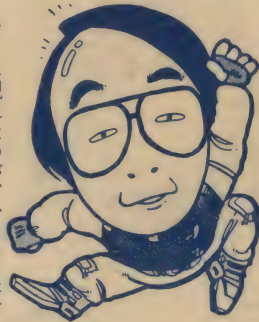
北海道は
日本固有の領土です。

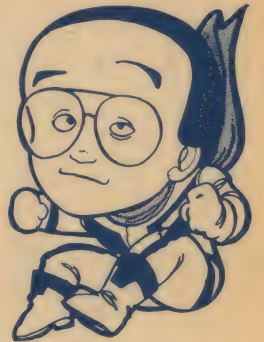
百万都市
札幌

さて、舞台となるヤタタ銀河ですが、下のマップをごらんください。右上がエンタープライズの勢力圏、左下がソラリスの勢力圏になっとります。読者はこのマップと同様、東西にわかれます。石川・福井・岐阜・静岡およびそれ以東の読者はエンタープライズ、京都・滋賀・三重およびそれ以西はソラリスに自動的に編入されます。かのバッド・プリフェクチャー愛知県は東西どっちにつくのも自由。しかも裏切りも可というフリーゾーン。しかし、彼らの常として迫害と不条理に満ちた人生を送るであろうゆえ、いずれの軍にも敬遠される運命にあるのです。

これまでの経過

ヤタタ暦256年、ヤタタ銀河帝国の皇帝ナカジオ28世があっというまに病死し、銀河は例によって混乱の極みに達した。皇帝のあと継ぎがいなかったからだ。銀河のエネルギー源である「ヤタタシステム」は、皇帝の一族にのみ伝わるヤタタ遺伝子によりコントロールされるが、このままでは管理不能となり、暴走してしまう。この事態を救うには、ナカジオ28世が銀河のあちこちに作った7人の隠し子（いずれもきわもの美女）を捜しだし、銀河を安定させねばならない。そして皇帝の遺言により、7人のうち4人を手にしたものが摂政となり銀河を制するのだ。

怪僧サブルーチン

そこに現れたのが、ヤタタ正教の大僧正「怪僧サブルーチン」ひきいるエンタープライズ軍である。彼らは宗教団体の本分を忘れ、銀河征服の野望を抱いて姫捜しにのりだした。一方、西銀河からは謎に満ちた惑星「ソラリス」から、キャプテン・アナクロひきいるソラリス軍が名乗りをあげた。

キャプテン・アナクロ

ほかにもうひとつ、銀河征服をたくらんだ勢力があった。ヤタタ銀河の中央に位置する武装中立地帯「アイチ圏」である。彼らは戦争商人として暗躍する一方、ひそかに姫さがしに奔走していた。なぜならば、アイチ圏は不条理空間であり、ヤタタ銀河の歪みのもとだったからである。システムがなくなれば、銀河はアイチ化し、うろー地に満ち、劣等粗悪言語である「ナゴヤ弁」飛びかうこの世の天国（地獄）になってしまう。かくしてめでたく三つ巴の姫とり合戦が銀河に繰り広げられることになった。

さて、参加方法は

ここまでが背景となるストーリーです。この史上空前の毎月連載アミューズメントあどべんちゃあ（資源のムダ使い的バカ騒ぎ）に参加を希望される物好きな読者は、

1：イラスト、ストーリーなどを送る。

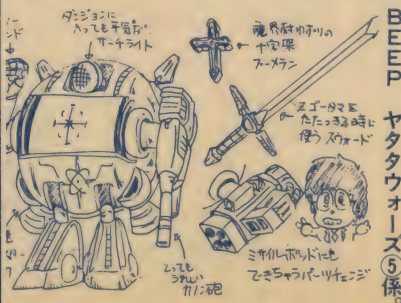
読者の考えた武器、キャラクター、自己紹介、人生相談、新興宗教の布教、なんでもけっこうです。今回のように、ストーリーをこちらでマンガにすることだってできます。ま、いってみればネタを読者に作ってもらおうという、きわめてムシのいい考えなんですが。

で、採用基準は「どれほどおもしろいか」のみです。どこの読者ページもおんなじですわな。

採用された読者は、義勇兵として階級があたえられます（不採用のときは2等兵）。現在の最高位は川崎市の増田恵子元帥。昇進はこっちで勝手に決めます。いきなり「大尉をくれ」では、採用されません。知恵をしぼって、ネタを考えてください。ステッカーなど、プレゼントもあるだよ。階級については、近々認定証を発行しようかとおもっとります。

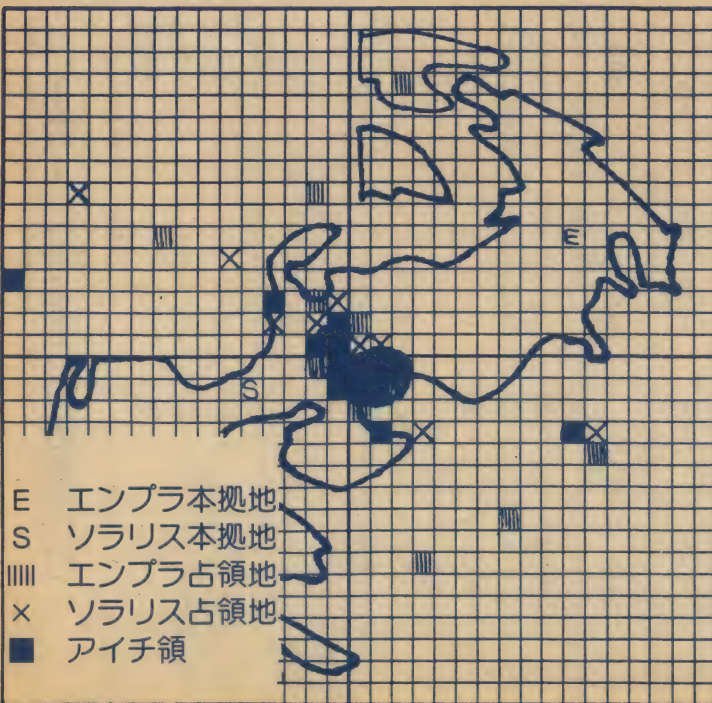
2：読者艦隊戦に参加する。

これは読者艦隊戦のページをごらんください。競争率が高いので、抽選で毎月30名を選んどります。

3：ゲームジョッキー

今月はお休みですが、自称史上最強天下無敵の悶絶プログラマー、ドクトルだみおのコンピュータゲーム講座です。読者の相談、挑戦、悪口、なんでも受け付けます。

とまあ、これがヤタタウォーズへの参加法です。気楽に投稿してちょーだいな。手紙の宛先は

〒102　東京都千代田区四番町2-1　㈱日本ソフトバンク出版部　BEEP　ヤタタウォーズ⑤係。

大阪府／レイ・サンダーくんの作品

E　エンプラ本拠地
S　ソラリス本拠地
Ⅲ　エンプラ占領地
×　ソラリス占領地
■　アイチ領

新・ここがキライだシリーズ 第5回

わたしは最近のファミコンがキライだ!!

文・松岡 正

バンバン売れてるファミコンソフト。メーカーはホクホク顔。でも、本当に今のままでいいのだろうか? 松岡正の戦いは続く。

ILLUST MAMORU YAMAMOTO

同じ名前のゲームなのに……。

私は、ハッキリいって、最近のファミコンに対して、ひじょーに怒っている。その理由(ワケ)はいくつかあるが、今回は、のっけからトドメを刺してしまおう(心を鬼にして)。

あの、ファミコン版の『1942』はナンダ!!

私は、本当にがっかりしてしまった。オリジナルがよくできていただけに、また、あのカプコンのゲームなだけに、残念としかいいようがない。

『1942』に限らず、業務用のゲーム(ゲームセンターにあるやつ)を、ファミコンのような家庭用のマシンに移植するときには、同じようなことが、よく起こる。

それはいったいなぜなのか。ちょっと考えてみよう。

メーカーの考え方に問題あり

私が推測するに、原因はいくつかある。

第1に、ゲームセンターの人気ゲームさえ出せば、そこそこに売れるという、安直な考え方がある。

たしかに、名前も聞いたことがない、ゲーム内容もわからないゲームよりも、業務用ゲームとして知名度のあるゲームのほうが、売りやすいのは当然だ。

しかし、この考え方が、オリジナリティの芽をつんでしまうのだ。

第2に、ハードの能力差を考えない、安易な移植が多すぎる。

業務用のマシンとファミコンとでは、そのデータ量、グラフィック、スピードなどが格段にちがう。これは、一度、ゲームセンターのゲームを見てもらえば、すぐにわかるはずだ。

容量の大きい、グラフィックのきれいなビデオゲームを、なんの工夫もなしに、ファミコンに移植したらどうなるか? 当然、動きのパターンは制限され、グラフィックの質も落ちる。

つまり、ここでファミコンのプログラマーの腕が問われることになる。容量の少ない、処理速度も遅いハードのなかで、いかにオリジナルゲームのおもしろさを再現するか、あるいは新しい味付けができるかである。

ところが、こういった作業が十分に行われない例が多いのである。その結果、無残な姿のソフトができあがってしまうのだ。

第3の原因は、前述の2つの原因とも密接な関係にあり、最大の原因といってもよいものだ。それは、開発に十分な時間をかけずにゲームソフトを送り出すシステムである。

年末、新学期、夏休みなど、ゲーム商戦にはいくつかのヤマ場があるが、それに間に合わせるために、ゲームとしての練り込みが不十分なまま発表する傾向が、最近ますます強くなっているのだ。

発売の時機をのがすと、ソフトの売り上げはガクッと落ちる。それが怖い営業サイドは、開発スタッフをせかす。移植を急がされたプログラマーは、やむなく、手を抜いてしまう。これでは、おもしろいゲームなんかできるはずがないだろう。

悲しみのゲームデザイナー

こんなゲームを突然見せられたとき、オリジナルゲームのGデザイナーはどう思うだろう?

まさかそんなヒサンな物ができているとは夢にも思わないGデザイナーは、変わりはてたわが子の姿に、しばし茫然とする。

われに返ったGデザイナーは、いきなり、何十項目もの修正および変更事項を、一心不乱に書きだすかもしれない。

あるいは、「あの無能なプログラマーをクビにしろ!」だの、「発表をのばして、最初から作り直せ!」だのと叫びまくるかもしれない。

しかし、一般的にいって、こう

した移植の場合、Gデザイナーにサンプル版が見せられるのは、最終バージョンのほんの1週間前ぐらいなのだ。だから、Gデザイナーの悲痛な叫びは結局無視され、無残な姿のゲームソフトが、華々しいデビューを飾ってしまうのだ。

もちろん、全てのゲームメーカーがこんな状況だとは言わない。しかし、安易な移植が目立つのは、まぎれもない事実なのである。そればかりでなく、最近では、ファミコンと業務用、同時開発などというゲームもあるのだ。

まったく、この先どうなってしまうのだろうか。

最近の業務用ゲームは、その優れたハードに頼るあまり、やたらチカチカ、ギトギトとした、わけのわからない方向に迷いこんでしまっている。こんなときこそファミコンは、もう一度ゲームの原点に帰って、シンプルで美しく完成されたニュータイプのオリジナルゲームを、世に出すべきではないだろうか。

ゲームメーカーの人たちも、1粒で2度おいしい！ などという甘い汁を吸うのは、もうやめてもらいたい。そして、ゲームのあるべき姿を、もう一度、真剣に考えてほしいのだ。

ハードが泣いている

オリジナルゲームデザインが優れていれば、媒体がなんであれ、完成された美しさを持つことができる！ と、力説するGデザイナーもいる。私だって、その考えを否定するわけではないし、ある面では、そのほうがより理想に近い考え方だと思う。

しかし、業務用とファミコンをいっしょくたに扱うのは、乱暴すぎるのではないだろうか。

業務用ゲームは、その優れたハード機能と大容量のメモリを最大限に利用して、ファミコンには絶対にマネのできない、すばらしいゲームを作るべきだ。私は、このことを強く主張したい。

また、ファミコン側でも考えなくてはならない。いつまでもビデオゲームからの移植にばかり頼ってないで、もっと、オリジナルゲームを作ったらどうだろう。いいお手本があるじゃないか。スーパーマリオ、ベースボール、ルナーボール等々（私は、けっして、任天堂のまわし者ではない）。

理想のファミコンゲームとは？

さて、それではファミコン専用のゲームは、いったいどうあるべきだろうか？ 私の意見を述べてみよう。

まず、画面。これはできるだけシンプルなほうがいい。バックがブラックというのも、最近ではかえって新鮮でいいと思う。

つぎに、自機。これは少しぜいたくに、アニメーションパターンを使って擬人化する。さらに、プレイヤーの意に反して、勝手に動いてしまうくらいがいい。

そして、敵。これは、絶対にロジック（思考性）を持ってなければならない。なにも、全情報把握型である必要はない。多少の欠点を残しておいたほうが、かわいいものだ。

おのおのの敵には、性格をつける。出てくる順番も、ある程度ランダムにして、毎回毎回、ゲームをやるたびに違った展開になるようにする。

それじゃ必勝パターンが使えないじゃないかと、文句を言う人もいるだろう。しかし、必勝パターンのあるゲームなんて、私に言わせれば（厳しい言い方になるが）、ゲームではないのだ。

ファミコンのようなマシンは、家に置いて毎日やるものだ。だから、毎回ワンパターンの繰り返しだったら、すぐに飽きてしまうはずだ。それが飽きないとか、パターンを覚えて、高得点を出して、それを友だちに自慢するのが生きがいだとか、そんな反論をする人に言っておきたい。

パターンを覚えて、高得点を出しても、それはゲームが上手になったのではない。単なる○○のひとつ覚えの結果でしかないのだ。その証拠に、他のゲームではその必勝パターンが、何の役にも立たないじゃないか。

丸暗記優先の受験戦争のなかで、「自分の頭で考える」ことが、あまりにもおろそかになっている。大きな可能性を秘めているはずの君たちの頭脳は、「覚える」ことばかり上手になって、「生みだす」ことを忘れている。

冷静になって、周囲を観察してほしい。必勝法本に群がり、競ってパターンを暗記している友人たち。けっして、まともな人間社会の光景ではないはずだ。

こんな状況を作りだした大人たちも、もちろん悪い。政府には、早急に、教育制度の見直しをはかってもらいたい。しかし、君たち自身が、「自分の頭で考える」ことのできる人間になることを目指すことが、最も必要なのだ。そうしないと、日本はそのうち滅んでしまうだろう。

ずいぶん話がずれてしまった。そろそろ本題にもどろう。

今、ファミコンソフトに望まれるのは、前に書いたように、シンプルな画面、擬人化された自機、ロジックのある敵である。

さらにいえば、一種の人格（？）を感じさせてほしい。

考えを読み、読まれ、裏をかいたりもする。喜んだ拍子にすきを見せたり、負ければ本気で悲しむ。やればやるほど、相手が機械であることを忘れる……。

もし、ゲームメーカーの人が、この文章を目にしたら、ぜひ、こんなゲームをファミコンで開発することに挑戦してほしい。ゲームを愛する者の代表として、切にお願いする。

INFORMATION インフォメーション

'86コンピュータ図書フェア

書泉グランデ・ブックマートでは、3月15日から5月15日まで、'86コンピュータ図書フェアを開催している。

期間中、グランデでは、PC-98コーナー、UNIX・C言語コーナー、パソコン通信コーナー、コンピュータ関係雑誌53誌バックナンバーコーナー他を充実、さらに、特別会場を設け、脳とコンピュータ、数学とコンピュータ、天文とコンピュータなどなど、おもにコンピュータ言語、コンピュータグラフィックスについての書籍・雑誌を集め、販売している。

また、書泉ブックマートでは、みんながいちばん興味のある、ファミコン、MSX、パソコンゲームなどに関する本を集め、販売している。

日本ソフトバンクでも、このフェアに参加しており「Oh!」シリーズを始め、全誌の創刊号から最新号まで、在庫を一斉に販売する。このなかには、在庫がわずかなものも含まれているので、バックナンバー等を探している人は、ぜひ出かけてほしい。

また、ソフトバンクの雑誌、書籍については、大阪の旭屋書店本店でも同様に販売しているので、こちらにも、どんどん出かけてほしい。

問い合わせ●書泉グランデ（☎03・295・0111）旭屋書店本店（☎06・313・1191）

コンプティークMSXソフトプレゼントフェア

コンプティークといえば、アップルソフトの移植などで、みんなもよく知っていると思うけど、そのコンプティークでは、今「MSXソフトプレゼントフェア」を開催している。

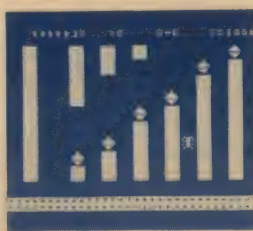
応募方法は、「チャンピオンバルダーダッシュ」のN面（写真参照）で、ロウソクが6本並んだような画面を出して、それを写真に撮ってコンプティーク宛に送るだけ。抽選で50名に、コンプティークのMSXソフトをどれでも1つプレゼントしちゃう。

締め切りは86年5月8日。どんどんチャレンジしよう。

問い合わせ・応募先●〒102東京都千代田区隼町3－19清水ビル4F ㈱コンプティーク「MSXソフトプレゼント係」（☎03・234・8041）

ファミコンの秘密をえぐる好著

650万台という驚異的な販売台数に達したファミリーコンピュータ。いまやマスコミでもその名が出ぬ日はないファミコンブームがつづく。

しかし、意外にもこのマシンのすべてをまともにとりあげた本は皆無である。そんななかで、じつにタイムリーな本が出た。名づけて「ファミコンシンドローム」（片山聖一著、洋泉社・1000円）。

ファミコンの爆発的人気の秘密や任天堂の戦略を鋭くえぐるだけでなく、このマシンがこれからいったいどこに向かうのか、など興味深いテーマを多角的な視点から追っている。●問い合わせ・洋泉社（☎03・235・6061）

ナムコの元気が出るレコード

ゲームミュージックに対する人気は、その筋ではひそかに盛り上がっているけど、今回発売になった「VIDEO GAME GRAFFITI」は、マニアはもちろん、それ以外の人にも楽しんでもらえるうれしいレコードだ。

収録されているのは、いずれもナムコの大ヒットしたゲームの音楽だが、ヘビメタ風、おにゃんこ風、歌謡ポップス風、さらには演歌風と、さまざまにアレンジされて、どれもが1曲の音楽として通用するほどの完成度だ。価格は、LPとカセット版が2800円、CD版が3200円だ。

問い合わせ●㈱ナムコ（☎03・756・2311）

Beeper 試写室

アイアン・イーグル

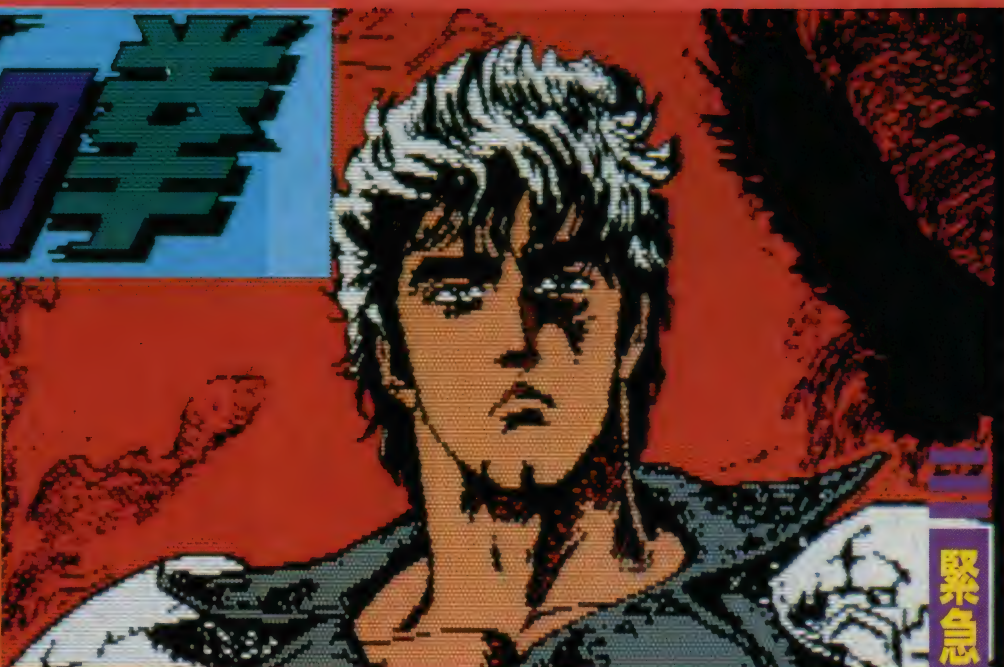
「F16－ファイティング・ファルコン」という最新鋭の装備を搭載した、米空軍戦闘機。これを操り、偵察中に捕らわれた父を救出するため敵基地へのりこむ少年がいた。少年と父親の運命はいかに？ というのが大まかなストーリーなんだ。

主人公の少年役は、オーディションで選ばれたジェイソン・ゲドリックが、そして彼に手を貸す退役空軍大佐にルイス・ゴセット・ジュニアが例のごとく好演している。

少年の熱意にほだされ、手を貸す……、というのは、非常に使い古されたパターンでもう飽きているはずなのに、見ちゃうとつい感情移入して感動してしまう。日本人はこういう、人の情というものに訴えるストーリーに弱いんだなあ、これが。

結末がわかってしまう、単純明解な展開であっても、とても喜ばしいものであるよ。

おっと、空中戦も忘れちゃいけねえ。スカッとするぜ。

4月下旬公開予定だ。涙がちょちょぎれるぜ。グッスン。

緊急レポート

ケンの婚約者ユリア。今はシンにとらわれて……

のっけから血ナマ臭くてゴメンナサイ！（4月下旬発売!!）

〝アタタタ……!!〟と〝ヒデブ……〟でおなじみの人気アニメがまたまたエニックスから登場。しっかり秘孔をついてくれよ！

ケンのライバル、シン。ゲームではラストまでおあずけ

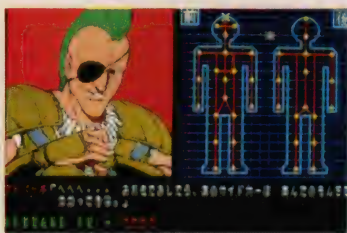
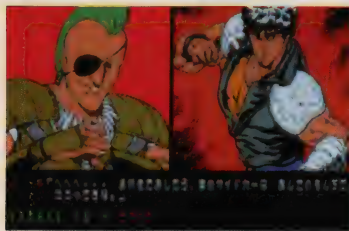
北斗の拳（エニックス）
©集英社、武論尊、原哲夫

by 鎌田良久

機種 PC-88（mkII SR）
媒体 5D（2枚組） 6800円

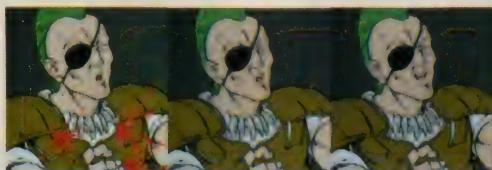
超リアルなアタ・タ・タ（戦闘）モード大解剖
おまえはもう死んでいる！

〝北斗神拳〟、この名前を知らないBEEPERはいまい。今話題の漫画（雑誌・アニメ）「北斗の拳」のなかに出てくる、史上最強の拳法なのだ。その「北斗の拳」が、エニックスからアドベンチャーゲームで発売される。おっと、格闘技リアルタイムゲーム大好きというBEEPERも、アドベンチャーだからといってガッカリしないでくれよ。ゲーム中に敵と出会って〝たたかう〟とコマンドを入力すれば、なんと、なんと、超リアルな戦闘モードになってしまうのだ。それでは、その戦闘モードについて説明しよう。

ケンの拳が決まったか!?

おばあさんをいじめていたアイパッチとアタタしよう！　なお、これはまだ開発中の画面なので右半分が完成版とは違うはず

左上・右の写真は開発中の画面で、製品バージョンはもう少し整理されるはずだが、その目的は同じ。そう、敵の秘孔を見つけることだ。予定では敵の上に経絡秘孔がいくつか出て、その上にカーソルを持っていき、攻撃するというかたちになるらしい。カーソルはテンキーで動かす。うまく敵の秘孔に当たると、敵はアニメーションのように頭がカチ割れたり、体が真っ二つになったり、脳ミソがぶっ飛んだりする。TV放映中の漫画より、雑誌で連載してる絵に近いから、かなりドギツイのだ。

それでは、この戦闘モードの正しい遊び方を説明しよう。

まず、敵と会っても驚いたり、ビビッたりしてはいけない、あくまでひややかな目で敵をにらみつけよう。しかし、敵がもし弱い者いじめをしていたなら、怒りを体全体で表現しなくてはいけない。「てめえらに今日を生きる資格はねえ！」などと、1人パソコンに向かってこぶしを突き出し怒鳴るのだ。もちろん、カーソルを動か

細かい表情に注目！

見事に秘孔をつくと……

こんなに強そうなスペードも、ケンの前ではこのとおり。それにしてもすごい迫力だ!!

して敵の秘孔に当てるときも、おなじみのかけ声を忘れてはいけない。そう、「あたたたたっ」と言いながら、テンキーを小刻みに押すのが正しいやり方だ。

また、敵をやっつけたときは画面下部、メッセージエリアに出るケンシロウのセリフを声に出して読むのも忘れてはならない。当然のことだが、敵を倒した喜びを満面に表すのは不作法だ。クールに。

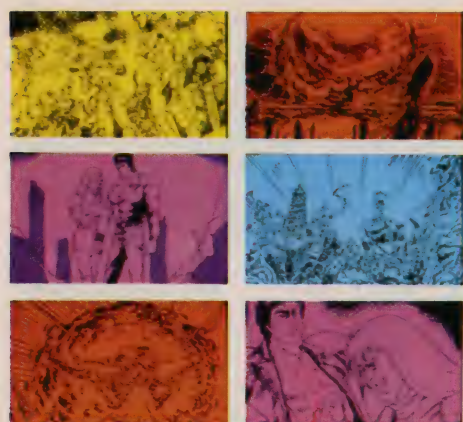
なお、やっつけたときの技の名前が、画面上に（TVのように）派手に出るかもしれない（開発中に変更の可能性もある）。しかし、出ようと出まいと決め技は声に出す。これを忘れてしまっては、今までのことが無意味になってしまう。まさに画龍点睛である。以上のように、正しい作法にのっとって遊べばよろしい。

もちろん最後の目的、シンと出会ったときは、画面のシンを左手で指差し、「シン！　てめえにあうために地獄の底からはいもどったぜ!!」と決めるのだ！

ストーリー

199×年、世界は核の炎に包まれた。海は枯れ、地は裂け……あらゆる生命体が絶滅したかに見えた。

だが、人類は死滅していなかった。世は再び暴力が支配する時代になっていた。

ケンシロウは、その昔、中国から伝わった暗殺拳の使い手である。全エネルギーを肉体の経絡秘孔（ツボ）に集中し、その衝撃による内部の破壊を極意とした一撃必殺の拳法のその名は〝北斗神拳〟。

一子相伝である北斗神拳の伝承者・ケンシロウは、自分の胸に7つの傷をつけ、愛する恋人ユリアまでも奪って消えた〝南斗聖拳〟の使い手を捜し求めて、荒れ果てた大地をバットとともに旅していた。

その使い手の名は――シン。

南斗聖拳と北斗神拳は表裏一体、争ってはならぬという師の教えに背き、ケンはシンが住むというサザンクロスへ向かう。

しかし、ケンの行く手にはシンの放った手下どもが待ち受けている。

はたしてケンは、無事サザンクロスへたどり着き、シンとの宿命の対決に勝てるだろうか!?

回想シーン（開発中のもの）

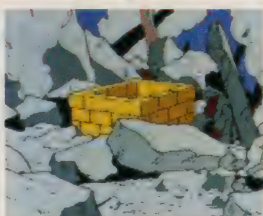
村に入るバットとケン。話し手の顔が画面の中に現れる

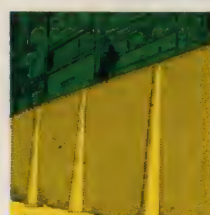
どんな人間も情報を持っていると思え！

それではゲームの説明といこう。まずはキー操作からだ。

プレイヤーはバットとともに旅をするケンシロウ＝ケンだ。プレイ中はテンキーによるコマンド入力タイプだから、いたってカンタン。〝調べる〟〝見る〟などの各コマンドに対しては、すべてバットが答えてくれる。

さて、ゲームはかなり難しい。

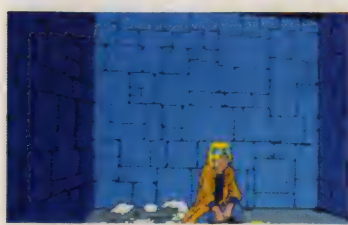
ここはどこの中?

どこかを火事にすると現れる。でもやっぱりナニなしでは……

突然、砂の中から現れた敵！

高いへいを越えるには?

おっと！　オノを持ってるぞ

死人に口なしとはいえ……

廃屋や壊れたビルが並ぶ道に、なにやら立派な扉が一つ……

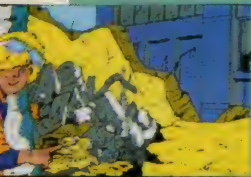
このシーンを見ずに終わる人はラッキー?アンラッキー?

大胆にも"ありがたマップ"公開！
第1ステージ・村

※一部変更の場合もあります。

廃車捨て場：なにか役に立ちそうなものは？

崖：切りたった崖をバックに不審な人影が……。不隠な空気だ

崖：井戸のまわりで遊んでいた子供たちがつかまっている！

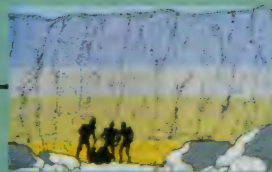
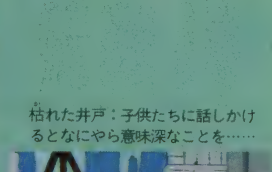
廃鉱：奥が深いか浅いか？ 段取りをまちがえると……

ゴミ捨て場：ここで手に入れるものは、あとで何度も使うことになるはず

壊れたビルの間で……。ウロウロしていたら、おばあさんが恐ろしげな男におどされていた

サイドカーがある。これで砂漠もひとっぱしり

枯れた井戸：子供たちに話しかけるとなにやら意味深なことを……

酒場：勝手にものにさわっては叱られるぞ。でもどうしてもアレがほしい！

オッ！ 美人だね

井戸の中：このシーンを見るためには行ったり来たり……

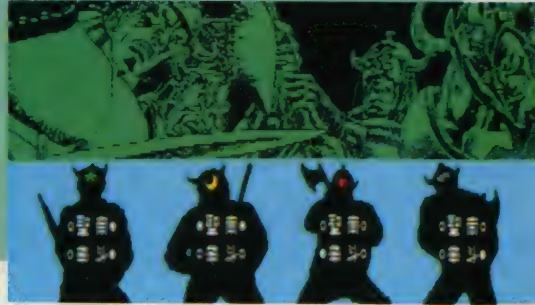
アイパッチの死体を調べまくりっ!!

小屋：もっていたもので火をつけて……。まちがってもケンのひとつきで壊そうなんて思ってはいけない

廃屋が並ぶ通り。不気味な雰囲気いっぱい

ここまでくれば、もう終わったも同然!? シンの南斗聖拳に勝てるのはケンしかいないんだぞっ！

ガソリンスタンド：さつきの美人のおネエさんだ！ じつは彼女は死ぬ運命にあるのだ

さ〜て、ここを通過するためのヒントはゲーム中にあったぞ！

最初に訪れる村は歩いてるぶんにはそう広くないが、やらなければならないことがたくさんある。村を出るのはかんたんだけど、そこをかんたんに出てしまうとあとが大変、じっくり腰をすえて……。と、じつはエニックス・保坂さんの好意により、この村のマップを大公開(ヤッタネ)!!しよう。開発途中のものだから、多少変わることもあるはずだ。

このマップの写真ではあまり紹介できなかったが、キミがプレイするときは画面の登場人物に要注意！ あそこに出たキャラがまたここに。人探しに歩き回らなければならないことも、きっとあるはずだ。キャラクター全部が何か情報を持ってると思えば間違いなし。それは言葉だったり……。

この村での目的は、情報のほかに○と△と×を手に入れること。これからサザンクロスへ行こうってんだから、○はもうわかるはずだ。ゲームは難しいが、とんでもない道具の使い方や、理不尽なことがないのは保証つき！ 安心せよ。でもまあ、題材が"拳法"だから闘って得るものが、やっぱり大切なんじゃないかな。

その闘いも、また問題だ。敵キャラそれぞれは、つくべき秘孔が全部(の予定)違うのだ。チャンスは2〜3回、ガンバレ！ ちなみに敵キャラはシンも含めて10人くらいかな。ぜひ全部と渡り合ってくれ。

さぁ、雑誌・アニメでおなじみの、あのシーンがキミにも見れるかな？ 発売まで、乞うご期待！

徹底研究

リグラス

RIGLAS

★ランダムハウス

●PC-88シリーズ、X1シリーズ
●3月下旬発売予定/FM-7シリーズ
(5"2D、3.5"2D)
●4月下旬発売予定/FM-7シリーズ(テープ)
PC-98シリーズ

森村あおい

バトルフィールド、将棋、アルフォスとさまざまなジャンルでヒット作品を出している森田氏が、とうとう大ブームのRPGにも登場した。その名は「リグラス」。3月号のソフトレビューでも紹介したが、今回は徹底研究、ということでやってみよう。

ストーリー

これは別の星、リグラスでの話である。リグラスには魔法を使うミリア族、科学兵器を使うガルトー族、そして、その混血であるオズボーン族がいた。オズボーン族は混血であるがために歴史の中に葬り去られようとしているのだった。

このオズボーン族の少年「メイ」は、族の成人にあたる14歳になろうとしている。成人になるとき1つの願いを叶えてくれるしきたりがあった。メイは「ベルジュナの秘密」を知ることを望んだのだった。これこそ、リグラス全人類が絶対にふれてはならないことであり、また、オズボーン族が自由になれる道標ともいわれていた。

長老からクリスタルをもらったメイは、族のタブーを冒した罪の者として村を出て、ガレリアの町に向かった。

ゲームシステム

このゲームは画面構成、ストーリー、システムともに、今までになかった新しいタイプのRPGといえるだろう。RPGのジャンルとしては、リアルタイムRPGといえるかもしれないが、だからといってハイドライドII、ザナドゥ

冒険はガレリアの町の片隅から始まる。さあ、どこから手をつけようか?

スタート直後。メイの立っている場所の近くにいる老人に話を聞くと……。

とも似ていない。このゲームのそんな新しさを感じさせるポイントはいくつかある。

○画面の構成に奥行きがあり、斜め上から見ている視点。

○他のキャラクターと会話するときにふきだしが出る。

この2つがその中でも一番大きなポイントといえるだろう。とくに最初の斜め上からの視点は、アップルの画期的アドベンチャーゲーム「キングス・クエスト」のものと同じで、いかに2次元のモニターの中で、キャラクターを3次元的に動かすか、という点での工夫は拍手ものである。

さらに単調なモンスター殺しゲームとなりやすいRPGを、いかにアドベンチャーゲームっぽく謎をかけながらゲームを進めさせるかという点でも成功している。街や城などで数多くの会話ができるが、その内容をふきだしとして表示させるところは、コマンド入力タイプのRPGではスクロール部分で表示させることができる点と比べて、テンキーとスペースバーだけのリアルタイムRPGでは、ベストの表示方法といえるだろう。実際この方法はハイドライドIIで行われていたが、リグラスでこのシステムの成功ははっきりしたといえるだろう。

このゲームのストーリー性は遊んでみたものでなければ良さがわからないだろうが、断片的な情報を組み合わせていくところなどは今までの国産ゲームにはない展開の素晴らしさがある。

以上のような点を合わせて考えると、このリグラスが今までになかったRPGだといった理由がわかるだろう。

キャラクター

リアルタイムRPGの1つのパターンとなってしまったが、このゲームもキャラクターが1人のゲームである。操作方法もかんたんで、テンキーで移動、スペースバーで剣を振る、というおなじみのパターンである。

キャラクターはストーリーを読んでもらえればわかるとおり、弱冠14歳のメイ君。装備は、というと貧弱なもので、短剣、木の盾、金を5000ばかり持っているだけだ。ところで、この金の表示部分にはスコアと書いてあるのだ。スコアと書いてあってもやはり金。アイテムや武器を買ったり、盗賊に盗まれたりすれば減るし、モンスターを倒せば増える。

そのスコアの下にあるのが生命力だ。よく見てみると、このゲームには経験値がないのだ。経験値がないのにどーやって体力を増やすのか、というと、ある条件を満たす度に増えるのだ。まあ、これは後で説明しよう。

アイテムは、5個のクリスタルを除いて10個持つことができる。このアイテムはウインドーにグラフィックで表示されるが、小さくて少々見にくい。会話で、それが何か、きちんと確認しておこう。

グラフィック・スピード

ゲームとは関係ないが、メイン画面の横に古代ギリシャ建築風の柱が立っていて、モニターから少し離れて見ると、かなり雰囲気のイイ画面になっている。また、ゲーム中も壁の色などにバラエティーがあり、遊んでいてまったくあきないのだ。

PC版を見てみると、横スクロールのわりにかなりスピードが早くさすが森田氏が作っただけある、といったところかな。

ゲームスタート

さあゲームを始めよう。メイはガレリアの町のはじにいる。まず何をすればいいんだろう。目的をいくつかに絞ると、

○体力を増やす

○装備を良くする

○情報を集める

と、この3つに絞れる。町の中で体力を増やす方法だが、3つある。1つはある動物キャラを殺さずにつかまえることだ。あとの2つは何かを殺すことだ。ちなみに水ガメを持った女の人は、減ってしまった体力を回復させてくれる。

次に装備だが、これは町の中にあるバーに座りこんでいる商人から買うことができるのだ。また、あるキャラクターを殺すと手に入ることがある。

情報は町にいる人間のほとんどすべての種類から手に入れることができる。ただし注意点が2つある。繰り返し話しかけるときだが、

少女はリグラスのオアシスキャラクター。ゲーム後半になるとジーさんになってしまう。

この画面にいる4人のキャラクターが全部重要だ。アイテムを集めてから話しかけよう。

恐怖の仙人道場。数人の相手を倒すと、イイことがあるのだ。

ところどころに写真のようなRHマーク（ランダムハウス）が出てくる。こいつを取ると……。

町の中を歩いているとチョウチョがヒラヒラ。こいつをつかまえるとイイことが。

無法者は座った時に話しかけないと、いきなり攻撃されてしまうのだ。

城の中。王様の前でおどっている踊り子はじつは重要なアイテムをくれる。

王様わがままだから～。というわけで砂漠の星を探してこよう。

城の中で人を殺すと「アッ」という間に警備兵にかこまれてしまう。

RIGLAS

聞けば聞くほどいろいろな情報を教えてくれる場合と、スコアが下がったりする場合がある。いずれにしても1人のキャラクターが持っている情報は1つとは限らない、というのをよく覚えておこう。

もう1つは、自分の状態の変化だ。メイは前にいったように、ある方法で体力が増える。このようにメイに変化が起きたとき、または何か新しいアイテムが手に入ったときは、さらに新しい情報が手に入る可能性がある。

情報はひとつひとつ紙にメモしていかないと、かなりの量なので忘れてしまうぞ。

町にいるキャラクターは別表を参考にしてもらいたい。

町の中のキャラクターは、殺すと強くなって再び登場するものと、二度と出てこないものがいる。無益な殺しはさけたいところだが、どーしても必要なのだ。どのキャラクターを殺してはいけないかは表の文を読んでもらえばわかると思うが……。

普通のRPGだと、スタート時の町は装備をそろえるくらいで役にたたないことが多いが、このリグラスは舞台が思ったよりも狭く、このガレリアの町もかなり重要な意味を持っている。ちなみに町でクリスタルを1つ手に入れられることを覚えておこう。

城

町を歩き回っていると、向こうのほうに城らしい建物がある。行ってみよう。ここの入口は2つあって、かんたんに入ることができるが、ライオンや無法者がいて危険もある正面玄関と、あることをしないと開かない酒場につながっている抜け道だ。

城の中には当然、王様やお姫様がいるが、これらの重要人物は情報をよく教えてくれるし、みつぎ物なんかを渡すとイイことがあるのだ。

注意点としては、城の中で人を殺すと警備兵が「どっ」と集まってきてなぶり殺しにされてしまう。これはたとえ警備兵を殺したとしてもだ。いくら抜け道を覚えていても逃げきれないぞ。

城の中では意外とアイテムが手に入らないのだ。しかし、意外な人物から何かもらえるかもしれないぞ。

城はこれだけじゃないのだ。奥の壁をよく見てみよう。外の壁に1ヵ所、城内に2ヵ所扉らしき所があるだろう。この中には重要なアイテムが隠されているのだ。しかし、幽霊(ゆうれい)や白いヘビがいて、そうかんたんには進めない。

まあ、ここはすぐには入る必要がないかもしれない。とりあえず外に出てみるとしよう。

町の外

町には2つの出口がある。1つは仙人(せんにん)道場の入口、もう1つは砂漠(ばく)だ。まず仙人道場だが、ここは修業をすると体力を上げてくれる場所なのだ。修業といっても生やさしいものではない。土人風のキャラクターがいきなり襲ってくるのだ。この土人がまた強い！ 負けると当然死んでしまう。これのどこが修業だ、といいたいが、町の中で○○を20匹も殺すより楽に体力が上がるかもしれない。

ちなみに仙人道場というだけあって、この道場の一番奥には仙人

★町のキャラクター★

- **魔導師**……スタート時点のすぐ横に座っている。何回か情報を教えてくれるが、あまりしつこいと……
- **騎士**……騎士の一部はいろいろと役に立つことを教えてくれるが、しつこく聞くと……。騎士を倒すとなにか役に立つものが手に入る。
- **バーサン**アイテムを交換してくれる、のどのかわいたババア。
- **商人**……体力、マジックアイテム、武器、防具などを売ってくれる。
- **無法者**…町や酒場をウロウロしていて、攻撃してくることもあるが、重要なアイテムを売ってくれる。
- **少女**……話しかけると傷をなおしてくれて、からのつぼを持っていると水をくれたりする便利なキャラクター。しかし、意味もなくさわるとスコアが……
- **バーテン**城への抜け道を、あるアイテムを渡すことによって開けてくれる。
- **犬**………町の中をウロウロしている。いきなりかみついてくることがあるうえ、犬による傷は自然になおらない。こいつらを××と……
- **盗賊**……少々背をまげたかっこうで、ぶつかると金とアイテムを盗んでいくとんでもないやつ。
- **チョウチョ**町のどこかを飛び回っている。こいつを殺さずにつかまえるとイイことが。

★城のキャラクター★

- **王様**……城の一番奥の王座に座っている。みつぎ物をおくると何かアイテムをくれる。
- **王女**……城の中でキスをして、とせがむ小娘。キスをしてあげるといろいろと情報を教えてくれる。
- **大臣**……情報を教えてくれる。
- **警備兵**…城の中をウロウロしている兵隊。こいつらを殺すと袋(ふくろ)だたきにあってしまう。しかし、なかには情報を持っているヤツもいる。
- **無法者**…いきなりケンカ腰で話しかけてきて、戦闘になる可能性の大きいキャラクター。
- **ライオン**ほとんどチャウチャウにしか見えないが、立派なライオン。犬よりも強いが倒すと○○が上がる。

砂漠の中には、オアシスが2つある。こっちは甘い水のオアシス。もう1つは……。

砂漠の奥にあるどうくつ。ここには城で聞いた○○○人がいる。

城の入口には、チャウチャウにしか見えないライオンが3頭。

がいて、修業を突破した君に重要なアイテムをプレゼントしてくれる。このあたりから、敵を1人倒すたびにセーブをしていったほうがいい。RPGの基本である「こまめにセーブ」は、いくら新しいタイプのRPGとはいえ鉄則だからね。

道場を突破すると他への道もひらけるが、とりあえず町に戻ろう。次に砂漠側の出口に挑戦だ。ここからいかにもモンスターらしいやつらがウロウロしている。その中で3人ばかり役に立つキャラがいるのだ。町から出たらすぐに人間を探してみよう。

1人は小人、もう1人は頭の大きな人(というか巨人なのだ)だ。このうち小人は歌をうたっているのだが、この歌がゲームを終わらせてみると「あ～、そーゆーことだったのか」と感心するような歌なのだ。

もう1人の役に立つキャラクターは、人間ではなく仏像なのだ。この仏像にあるものを渡すと重要なアイテムの素が手に入るのだ。砂漠にいるこの他のキャラクターはすべて敵と思って間違いない。

砂漠を歩いていると、オアシスが2ヵ所あるのに気づくはず。このうちの1ヵ所は毒の水、もう1ヵ所は体力を回復させてくれる水がわき出している。どうやって見分けるかだって？ それは水が濁っているほうが毒に決まっているだろ。

さて、砂漠には廃虚とほら穴の2ヵ所の入口がある。廃虚はとても広く、また、とても強いモンスター「ガイコツ」がいるので非常に苦しい。しかし、苦労のかいがあって意外と多くのアイテムが手に入るのだ。ただし、アイテムを集めるにはそれなりの下準備が必要だよ。

この中にはモリタン仙人というキャラクターがいるが、これはリグラスの製作者「森田和郎氏」その人なのだ。メガネをかけたキャラクターが、「スクロールが早いだろ～」などと言うはずだ。別に殺しても問題ないはず(?)だが、この仙人と話をしても得るものがないし、疲れるだけのはずだ。

その他にカワイイヒヨコのキャラクターも出てくる。この他にもカワイイ動物のキャラクターが出てくるが、それらはゲームのヒントをいろいろと話してくれる非常に役に立つキャラクターだ。絶対に殺してはダメだよ。

もう1つのほら穴は、中に幽霊やら火の玉が出てくるが、ここには情報にあった岩石巨人がいるのだ。こいつを倒せば城の中の秘密の場所に入れる○○が手に入るはずだ。

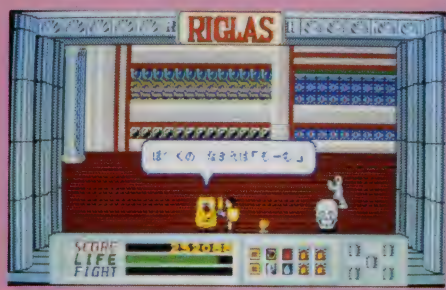
このあたりからリグラスは非常に難しくなってくる。どうゆう順番で何をどのようにして集めるか、というのがパズル並みにややこしくなってくるのだ。今まで集めた情報、地図などを総合して解いていこう。

ちなみに最後の最後は、寺院に入っていくのだが、この寺院はとんでもない難しさなのだ。目玉の化け物、自爆生物、クローン僧侶と、とんでもないモンスターがウロウロしているうえ、地図が入り組んでいるのだ。まあ、気合を入れれば1日でなんとか(5時間で終わらせたという人もいるが)終わらせることができるだろう。

ゲーム序盤はすぐにキャラクターが死んでしまうはず。ここさえ何とか乗り切れば道はひらけるのだ。まず、体力を増やすコツだが、ひたすら町や城で動○を殺す。この○物はある一定の数以上殺さなければならない。ひたすらガンバロウ。城や町で体力を増やしたら次に道場で修業だ。

次にスコアを増やすコツだが、モンスターなどをコツコツと殺しながら増やすのもいいが、ある壁にぶつかっていくと、ランダムハウス(RH)のマークが出てくる。これを取ると2万点もスコアがアップするのだ。このマークが出るのは1ヵ所だけではない。ヒマがあったらどんどん壁にぶつかっていこう。

アイテムもタダで手に入ることがある。砂漠のサボテンを切ると○○○○が手に入るし、あるキャラクターを倒すとPとFの英文字のかかれた石が手に入ることがある。この石は生命の薬などを手に入れたりすることができるのだ。

まだまだ秘密はあるが、自分で発見してこそオモシロイのだ。君の手でオズボーン族の未来を開くことができるか？

ハイキョの中にはヒョウキンキャラクターが出てくるが、意外な秘密を知っていたりする。

仙人道場を突破すると、いよいよ大詰め。最後の仙人の話を聞いてから。

最後の舞台、寺院の内部だ。目玉のモンスターを倒した後にもう1つやることがあるのだ。

城の奥にあるどうくつ。メイの右にいるのは魔女。魔法を投げてくるぞ。

砂漠の向こうにあるハイキョ。とんでもないモンスターがウロウロしているが……。

ユーザー必見

MSXの新作でぃ!

魔城伝説

●コナミ
●MSX(8K以上)
●4800円

文/たけじゅん

コナミからちょっと目をひくようなゲームが登場した。その名も「魔城伝説」。タイトルから受ける印象はロールプレイングゲームというところだろう。しかし、これはれっきとしたアクションゲームなのである。では、このゲームの目的をかるく話そう。

大魔王にとらえられた姫、アフロディテを勇敢な青年ポポロンが救出するため魔城へとつき進んでいく。しかし、行く手には城を守るため、8ヵ所にボスが待ちかまえており、ポポロンはこのボスを全滅させなくては姫救出はできないのである。と、こんな感じのゲームなのである。

画面は、たてスクロールで自分はその中を8方向に移動して敵を攻撃するというパターンである。要するにゼビウスを連想してもらえればいいわけだ。地形は、川や橋、石の柱などで構成されていて、ところどころに?マークの意味ありげなものが出現する。この?マークを武器で撃つと、ボーナス点が入ったり、画面内の敵を全滅させるなど、計5つのボーナスアイテムが現れるのである。

ポポロンの武器はというと、ゲーム開始時には弓矢を装備している。この武器も全部で6種類あり、交換が可能だ。武器交換の方法は、画面内に光るボールが出現したとき、そのボールを今装備している武器で撃つ。するとそのボールの中に武器の絵が現れて、ボールを撃つごとに武器の絵が変わる。そして、装備したいと思う絵が出たらボールを取る。これで武器交換ができるわけだ。以上のようなアイテムや武器を駆使してゲームを進めていくのである。

プレイしてみた感想としては、ゼビウスとツインビーを合わせて、今はやりのロールプレイング感覚でまとめたという感じだ。

しかし、アクションとロールプレイングを合わせたような、このゲーム独特のふん囲気がにじみ出ているところなんかは、かなりよくできたゲームの印象を与えている。

SHOTAN・Iなんかも推薦しているゲームなので、MSXユーザーとしては、必見のゲームといえるだろう。

上に見えるウエポンクリスタルを撃って、武器の選択だ!

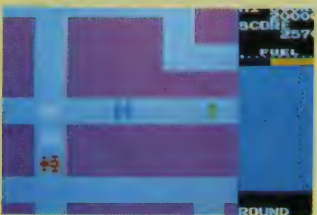
1面のボス。意外にカンタンにかたづけられるのだ。

ガイコツ男はいくら撃ってもすぐ再生してくるゾ!

2面のボス。
ブーメランのようなオノの攻撃には要注意!

大ヒットビデオゲームがMSXで

ナムコといえば、今やビデオゲームはもちろん、ファミコンゲームでもオモシロイゲームばかり発表して、知らない人はいない、というくらいのヒットゲームメーカーだ。

ところで、そのナムコがMSX用のソフトを出している、ということを知らない人は、意外に多いんじゃないかな? "パックマン"、"マッピー"、"ギャラクシアン"、"ラリーX"などなど、大ヒットしたゲームが多数移植されていて、どれも「ナムコット」のブランド名で発売されているのだ。

おもに、初期の作品が移植されているわけだけど、さすがヒット作だけあって、最近のゲームとはまた違った味のある、今プレイしても十分楽しめるものばかりだ。

ナムコファンはもちろんのことMSXユーザーは、ぜひプレイしてみてくれ。ヨロシクネ!

キング&バルーン ©㈱ナムコ

ボスコニアン ©㈱ナムコ

ラリーX ©㈱ナムコ

ミニゴルフ ©㈱ナムコ

特集3

人気アメリカンゲーム情報

APPLE・ATARI・COMMODORE

APPLE版

●DATASOFT

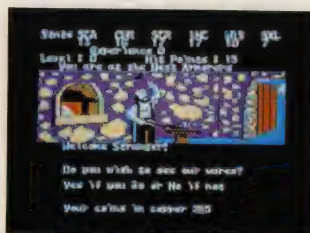
Alternate Reality

by志賀徹也

もうひとつの現実が始まる

——ん、ん〜。身体が痛い。ここはどこなんだ?! 頭がズキズキ痛んで思考がまとまらない。断片的な記憶をパズルのように組み合わせる作業は、今の俺にとって苦痛以外の何ものでもなかった。

そうだ! 思い出してきたぞ。突然、空に巨大な宇宙船が飛来し……ん〜……俺は奴らに連れ去られたんだ!! とにかく、ここを脱出しなければ。しかし、いったいどこに来たんだろう? オヤッ、こんなところに小冊子が落ちてるぞ。フム、フム、ここはジーベックの消滅した都市なのか——

なんて文章は一切設定書に載っていない。でも、設定書のストーリーを読んでみたら、こんな感じに要約されてしまったのだ。つまり、宇宙船に拉致されて、気づいてみれば見知らぬ場所「ジーベックの消滅した都市」に置き去りにされていたというわけ。こういう設定だと、どんな場所や人物、モンスターが出現しても、SF的に説明がついてしまう。原作者はうまいことを考えたものだと感心してしまった。

さて、物語はこの都市の入口から始まる。もし君がこの立場ならどうするだろうか? 泣きわめくってのが正解じゃないぞ。いかにこの見知らぬ別世界で生き残るか

オープニングは巨大宇宙船が降下してくるところから始まるんだ。

別世界都市へのゲート。ここを通過するタイミングが問題だ。

かじ屋では武器が買えるが、当然大金が必要だ。

を考えるべきだと僕は思う。作者もそうしてほしいらしく、さまざまな店を設定してくれているのだ。なんとなく作者の思惑に乗せられているようで歯がゆいが、ゲームをコンピュータにブートしたんだから仕方ないかな。

初期設定でつまずくな

まず目についたのは、ゲーム主人公の初期設定の仕方。都市へのゲートにエネルギーフィールドが張ってあり、そこを通過するとゲート上部で回転していた数字が止まるという仕掛けになっているんだ。要するにスロットマシンの原理。もちろん、その数字は主人公の初期設定で左からスタミナ、魔力、腕力、知力、賢明さ、ヒットポイントになっている。ゲートに入るタイミングによっていろいろな数値に変わり、できるだけ大きな値になるように努力しなければ

お店ではさまざまな物を売っている。まずコンパスを手に入れよう。

ならないのだ。初期設定からランダム要素をとり入れているのは、RPGとしては珍しい。うまく設定しないと都市に入ったとたんに敵と遭遇してアッサリと殺されてしまうなんてことになりかねない。無思慮に先へ(ゲート等へ)進むのは自殺行為だってことを暗に示しているようなんだ。もちろん、これは都市の街路を歩いてみて実証ずみ。適当に遊んでいるとすぐに迷子になり、アッという間に死んでしまうんだ。とにかく、気を引き締め、全神経を集中してゲームに臨まなければならないハードRPGなのだぞ。

銀行では投資を受けつけているし、宝石類を換金してくれるはずだ。

酒場では重要な噂を聞けるかもしれない。ただし、飲み過ぎに注意。

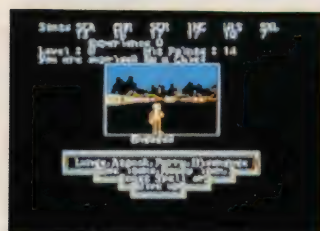
マッピングが基本だが……

初めて歩く都市だけあって、道は完全に迷路。奥へ行くと四方八方に道が繋がり、はるか遠方には噴き出した溶岩が赤く光っている山脈が見える。生命が続くかぎり都市を歩き回った結果、都市の中で安全な場所はないことがわかった。どこにいても時間が経てば強い敵がどこからともなく現れて、経験のまだ浅い主人公を一撃で倒してしまうのだ。比較的に安全な場所はメインストリートだけ。しかしそこでもゲートからの距離があればあるほど、危険になってくる。もちろん、側道や隘路に入ったりすればもっと危ない。迷子になって敵に襲われたら最後。逃げる方向はわからないし、襲われ始めると次から次へ新手の敵が襲来してくるようになる。そして、ついに力尽きて殺されてしまう……。マッピングするのも楽じゃない。ステータスが強くなるまでは手を広げて都市を探索するよりもおとなしくしていたほうが身のためだ。

遠くに見える山は方角を知るすべともなるぞ。

現在の居場所はステータスと共に画面表示されるが、東南西北がない。まずは安価なコンパスを手に入れるために近くの店を探すべきだ。方角がわからなければ、正確なマッピングができないぞ。店を見つければ、イモヅル式に銀行、酒場、旅館などが見つかるはずだ。そこをベースにしてマップを拡大していけばいいし、危険が迫ったら旅館に逃げこめる。

雨や夜間はモンスターが出現

マッピングをしていると街路をうろついている生命体と遭遇することになる。その生命体がこちらに危害を加えない商人やコジキのような人物だったらいいが、アサーシアンやドワーフなどだったら戦闘になりかねない。武器なんかは今までのRPGと変わりばえせず、能力さえあれば魔法なども使えるし、勝てばアイテムが手に入るわけだ。もし呪いがかかっていると、単なる荷物になるだけでなく足を引っぱるものになるなんてのもRPGでは常識。呪いを解くのも魔法使いに頼めばいいんだが、残念なことにこのゲームではパーティーを組むことはできないのだ。だから、魔法使いのいるギルドに行き、呪いを解いてもらわなければならない。しかも、せこいこと

盗賊はコンパスなどの持ち物を盗んでいくことがあるので気をつけろ。

に手数料はとるし、顔なじみじゃないと駄目なんだ。金とコネがないと何もできないというシビアな設定になってるわけ。

このゲームはリアルタイムで進行していくので、雨が降ったり夜になったりするんだ。そうなるとオークなどの滅茶苦茶強いモンスターが出現してくるぞ。ステータスが高くても苦戦は必至なので、天候が悪くなったら旅館に泊まったほうがいい。もちろん、金が要るけどヒットポイントやスタミナが回復するはずだ。

なお、魔法使いと遭遇したならできるだけ戦闘は避け、こちらから攻撃をしかけるようなことはしないほうがいいぞ。彼らを下手にからかうと命取りになるからね。

この都市で生き残るには……

主人公のステータスを育て上げなければ、弱肉強食の街路で生き残れない。もちろん武器の購入、呪いの除去、宿泊、傷の手当てなどすべて手数料を取られるので、金も必要だ。弱そうなモンスターがいたら勇猛果敢に攻撃をしかけて宝を奪わなければとうてい金持ちにはなれないぞ。銀行で投資するのもいいが、利率が良いほど危険がつきまとうのでモンスター退治のほうがわりがいい。

また酒場での歌や噂もよい情報源になることを忘れないように。ただし、酒を飲み過ぎると千鳥足になって経験値が半減することがあるので、そのときにモンスターと出会ったら最後だぞ。

それから、壁に秘密のドアが隠されている所が何ヵ所かある。その位置がわかっていると後で利用できるぞ。でも一方通行の秘密のドアもあるので注意しておいたほうがいいと思う。この秘密のドアを使いこなせれば有利にゲームを進行できるはずだョ。

危険な場所や強いモンスターほど利益が大きいのは当たり前のこと。でも、あまり欲ばると今まで育ててきた主人公が消滅することに繋がるので、強くなるまでは忍耐と辛抱が肝心！　短気をおこすとそれだけゴールから遠のいてしまう。「急がば回れ」この言葉が一番の必勝法なのだ。

拡張性があり、将来有望なのだ

アルタネイトリアリティを遊んでみた感想は「なかなか骨がある」のひとこと。迷路の広さもちょうどいいし、ストーリーも斬新で楽しめる反面、難易度が高いのだ。ゲームのコツを体得するまでに何人殺したことか……。パーティーを組むウィザードリィと違って主人公が1人だけだから非常に気を使わなきゃならなかったりで、最初は悲惨なゲーム展開なんだけど、キャラクターが強くなっていくにしたがって楽しくなってくるのだ。RPGファンなら遊びこんでみる価値のある1本だと思う。

このゲームは拡張性が考えられているってことも特徴のひとつ。将来、荒野、闘技場、ダンジョン、宮殿などを付加していくつもりらしいぞ。

もしかしたら数年後にはウィザードリィやウルティマに肩を並べるRPGに育っているかもしれない。その可能性を十分に秘めたソフトだと僕は思っている。

オーク（人喰い鬼）だ。夜になるとモンスターが徘徊し始めるのだ。

アタリ版アルタネイト・リアリティ。
アップルとくらべると、違いがよくわかっちゃう。

アタリ版は絶対に目の保養になる！

アタリはアメリカ版ファミコン（言い過ぎかな?!）だけあって、息を呑むほど凄いのだ。なんたってゲームをするためにあるようなコンピュータだから、高解像度グラフィックスは画面写真を見てのとおりアニメと同じ、いやアニメ以上の美しさなのだ。もちろん、画面の処理速度も速いぞ。しかもアップル版ではカットされてしまったド迫力B・G・Mまでアタリが奏でてしまうのだ。もしこれを実際に見て感動しない奴がいたら、僕が直々に掟破りの逆サソリをかけてやるぜ。

当然、ゲーム内容やストーリーはアップル版とまるっきり同じ。でも、画面があまりにも美しいので単純な僕なんかはかんたんにこのゲームに惹き込まれてしまったのだ。こんなに素晴らしいゲームを遊べるアメリカ人が嫉ましく、アメリカ人に生まれればよかったと本気で考えてしまった。もしアメリカ人だったら、こんなに英語で苦しまなくて済むのになァ。

このアタリやアルタネイトリアリティだけでなくアメリカ製ハード＆ソフトは日本製のものにない洗練されたコンセプトを持っていると思う。日本のメーカーさんたちも少しは見習ってほしい……。

APPLE編

●オリジン

by 板西英二

アクションゲームファンにも十分楽しめるRPG

RPGの老舗オリジンから発売された新分野RPGがこのメビウス。東洋を舞台に4つのファンタジックな世界を探検し、宿敵を追いつめていくという設定になっている。しかも、メビウスでは新趣向が組み入れてあるのだ。今までのRPGだとストーリーやダンジョンだけに気を配っていて、モンスターとの戦闘シーンは文字がスクロールするだけというものが多かった。メビウスではゲームバランスを考えながら、戦闘シーンに派手かつド迫力のアクションを採用してしまったのだ。しかも、その戦闘アクションシーンだけで一本のアクションゲームとして売りだせるほどの代物！　これまでRPGを敬遠していたアクションゲームファンでも難なく没頭できるニューゲームに仕上がっているのだ。

厄年？　漢字？　オリエンタルムードいっぱい

師匠は怒りと悲しみを込めて語り始めた。

―言葉をわからん奴に、人の心は理解できないんじゃ。そう、あれはヤク（厄）年じゃった。あの弟子のカイメンがメビウスの掟を破り、そして事もあろうに天体の調和を図る球を盗んでいったんじゃ。それから9ヵ月の間、このカントンには病苦、破壊そして滅亡がもたらされ、我ら人間には死と受難の日々が訪れたのじゃ……。その球は我々の世界の均衡を保つ秘めた力を持つと語りつがれ、世界の根源である土、水、気、火の4つの場所のどこかに隠されているのじゃ。季節はずれの雨や嵐、地震などは皆、球がないせいじゃ。おまえは私が伝授した拳法、剣術、禅の精神を十二分に発揮して、この世の4つの根源を旅し、カイメンの奴を追いつめて球を取りもどしてきてほしいんじゃ。――

スターウォーズのジェダイのようなマントを着ているのだ。

要するに、カントンの平和そして世界を破滅から救うために、悪漢カイメンを殺っつけろ！　というストーリーなのだ。このメビウスの作者はずいぶんと東洋の神秘に傾倒しているらしく、設定書には土、陰、気、陽なんて漢字があるし、水墨画を想わせる竹の絵なんかも書いてある。また、師匠の教えの中にもYear of the Yak―厄年―とかKhantun―広東？―なんて単語がでてくるんだ。最初、わが日本が設定場所かななんて思っていた。しかし、ゲーム中に虎なんかが出現したり広東なんて地名があるので、どうやら大陸（中国）のようだ。ところで敵のカイメンは海に棲息する海綿かなぁ?!

とにかくド迫力の戦闘シーン

ゲームはまず闘技場で闘い、師匠から免許皆伝をうけなければならない。これをしなければ旅には出られないし、もし旅に出たとしても近衛兵にあっさりと殺られてしまうことになるのだ。ところで、この戦闘シーンがド迫力なんだ。人の動きが細部まで表現されていてスムーズに動いていくし、しかもスピードが速い。これだけで、カラテカのようなアクションゲームができてしまうほどで、オリジンにこんなプログラミングができるなんて驚いた（オリジンファンの人ごめんなさい……）。しかし、残念なことに、アクションゲーム風なのにジョイスティックが使えないんだ。人を操るのには、アズテックのようにキー入力。アクションファンの僕としては少しガッカリしているのだが、RPGの雰囲気を保ったり、細かい動きを指示するにはキー入力のほうが便利だったんだろうと前向きに納得している。なお、戦闘シーンでは、1～9のキーでスピードの高低を調節して難易度を変化できるようになっているが、ハイスピード（9）のほうがかえってかんたんに敵を倒すことができるぞ。

世界の4元素の中の「土」にあらわれた。

不気味な骸骨が吊されている。この建物は？？？だ。

カラテカ以上の戦闘バリエーション

敵と一対一で争うカラテと剣術のアクションゲーム。上・中・下段などの攻撃用キーが7種。スウェイのために使うキーが4種類あって、これらのキーを華麗に叩いて敵を倒すわけだ。敵はなかなか

手強いので、ショートアッパーなんかで疲れさせておいてから一気にケリをつけたほうがいいぞ。敵は不意打ちや飛び蹴りもしてくるので要注意！　このメビウスでは攻撃だけでなく、防御(ブロック)なんて命令もある。だから、戦闘のバリエーションが拡がり、敵との攻防がアクションゲーム内でできるのだ。まっ、アクションゲームの定石どおりに戦えば、かんたんに…でもないが、なんとか敵を倒せるはずだ。こんな戦闘シーンがクリアできなければ、カイメンに到達できないぞ。これはRPGであるということを忘れないように。

禅による精神修養は、オリジンマークをキーによって四角の枠内に閉じこめておくだけ。禅なんて知らなくてもかんたんにできるはずだ。

土の世界には……

竹の林、宮殿、岩石、骸骨など見慣れないとケバケバしい画面の中に、鋭い目を動かす忍者が一人。それが主人公なのだ。キーを使って東西南北に動かしていくと、この「土」にはいろいろな物、あるいは人がいることがわかるはずだ。リアルタイムで進行していくので、夜になると自分の周辺しか見えなくなるし、静止していても虎や敵、村人たちが近寄ってくる。村人たちとの会話は重要な情報源になるし、食料や水がもらえる。敵との戦闘は闘技場での練習を思いだしながら頑張ればそれだけ戦闘経験を積めることになる。ただし、虎だけは避けたほうがいいな。

RPGらしく宝物を拾えるし、持っていれば手裏剣を使うこともできる。さらに能力が伴えば魔法も使えるのだ。宝箱にマップが入っていればしめたもの。それを基にして楽に探検ができる。このへんは、もうどっぷりとRPGの世界に浸っている感じだ。でも、土が終わったからといってゲームが終わったわけじゃないぞ。まだ、水、気、火が残っているんだし、カイメンを倒すまでは気を抜けないのだ。なお、敵の攻撃で死んでしまっても、師匠の魔法で黄泉の世界から甦らせてくれる。でも、3回までなので死なないように気をつけよう。

スケルトンではなく、死神なのだ。3度死ぬと彼が迎えにくる……

必勝ハチマキをしめて LET'S TRY

アクション&RPGゲームの決定版のようなメビウスは今までのRPGに飽きた人やこれからRPGに挑戦してみようと思っている人にちょうどよいソフトだと思う。

少しケバケバしいマップを除けば戦闘シーンとストーリーのバランスがよいので、ディスク2枚に納まっている土、水、気、火の4つのゾーンを楽しく遊ぶことができると思う。ただし、アクションゲームが非常に苦手な人にはやや骨が折れるゲームだと思う。

ところで、このゲームには、おもしろいおまけが付いている。

1つは、忍者のような姿の人間が闘っているところが描かれたヘンな雰囲気のポスター。東洋（日本?）に対するアメリカ人のイメージを見るようで、けっこうおもしろい。

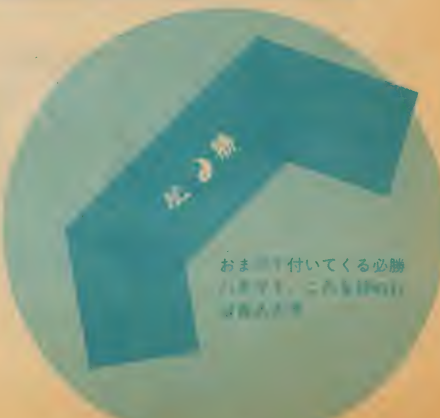
そしてもう1つは、必勝の文字が入った黒いハチマキ。日本のソフトにはみられない、気の利いたおまけといえる。

みんなも、ポスターを壁にはって、必勝ハチマキをしめて、気合が十分入ったところで、プレイしてほしい。

敵との戦闘はリアルタイムアクション。息をつかせずに敵を倒さねば先に進めないぞ。

おま[illegible]付いてくる必勝[illegible]

APPLE編

●エレクトロニック・アーツ

Bard's Tale（バーズテイル）

タイトルにメーカーの底力を見た

「おおっ！」と思わず声が出ちゃったほど凄いオープニングなんだ。「BARDS TALE」を直訳すると「吟遊詩人の物語」っていうふうになるんだ。初め僕は鳥の話だと勘違いしていて、とんだ笑い物になってしまった。BEEPERの皆は僕みたいにならないように、しっかり英語を身につけてください……

閑話休題、とにかくタイトル画面も素晴らしいんだ。なんてったって、あの貧弱なハード（日本製パソコンに比べて）のアップルでこんな美しいコンピューターアニメができるんだから、ソフトメーカーの底力を見せつけられた思いがするぞ。——吟遊詩人がビアマグでロを潤してから、おもむろにギターをかき鳴らす。頭上には彼の思いが現れては消える——

オープニングはアニメに仕上がっているんだ

Skara Braeのマップ。これをたよりに歩きまわろう。

毎度おなじみキャラクターメイキング

このゲームの主人公ともいえる吟遊詩人(BARD)の略歴を紹介しておこう。元戦士で、今は現役を勇退。武器の代わりに楽器を持ち、その楽器を奏でることによって味方の攻撃力や防御力を高める力をそなえているのだそうな。RPGファンなら、ウルティマIIIに出演していたから知ってるんじゃないかな。この吟遊詩人はアル中気味で、喉が嗄れたら酒を飲ませること。そうすれば、元どおり歌えるようになるんだ。

その他、ウィザードリィ、ウルティマと同じように戦士、魔法使い、泥棒、猟師など10種類に及ぶ職業と6種類の種族が用意されていて、1人のキャラクターをこれらの組み合わせから生みだし、パーティーを作るわけだ。このパーティーの作り方によって勝敗が左右されるから、本誌RPG幻想辞典を読んでよ〜く検討……（手前味噌だな、これじゃ）。当然、パーティーにBARDを入れといたほうがいいと思う。

武器商では矛や盾を売っている。これで攻撃力アップ。

ウィザードリィ・ウルティマのキャラクターも使えるゾ

パーティーができたら、いざ出陣。ジャケットの裏表紙のマップを参考にしつつSKARA BRAEを歩きまわると……出てきた、出てきた、マッドドッグやゴブリン、スケルトン、ゾンビなどの顔なじみモンスター軍団。手やロを動かしているのに見惚れていると、リアルタイムでゲームが進行していくのでパーティー全滅なんてことになりかねないぞ。魔法を使ってビシバシ殺っつけていけば問題ないんだけど、パーティーが弱いとうまくいかないし、強ければ強いで使用できる魔法が多くて途惑ってしまうことになる。(贅沢な悩みだなあ)。

なお、キャラクター&パーティーを育てるのが面倒な人のために、非常に有効なユーティリティが付いている。ウィザードリィやウルティマで育て上げた歴戦の勇者、猛者たちをこの「バーズテイル」に再登場させることができるんだ。

骸骨がでてきた。画面の構成はウィザードリィにそっくり。

パーティーが全滅すると、ホラこのとおり、頭上に輪が付いてしまう。

これであの煩わしい低級モンスターたちもひとひねりできるぞ！

久々のヒット商品の登場か!?

画面構成なんかウィザードリィのマネをしているものの、ストーリーやゲームバランスはさすがにエレクトロニックアーツだけあって上々の出来になっている。しかも他会社のヴィザードリィやウルティマのキャラクターを使えるようにしたところなんて非常にニクイ配慮がされていて、アップルの互換性の精神をゲーム界に吹きこんだって感じだ。久々のヒット商品になりそうだぞ。

僕はこのゲームを始めてまだ日が浅いので、内容に鋭く突っこんだ原稿になっていないけれど、BEEPERの応援さえあれば完全攻略して再度報告したいと思っている。

ATARI編

垂涎もののXEシリーズ

by 桃園隆夫

ATARIシリーズでは800がいちばん有名だが、この後継機として、メモリが128キロバイトの130XEが、そして今年の夏にはメモリ64キロバイトの65XEが発売される予定になっている。夏以降わがパイナップルに入荷するソフトは、XEシリーズが中心になると思うけれど、800XLシリーズとフルコンパチなのでご心配なく。どこかのマシンと違って、今まであったお気に入りのソフトが動かなくなるってことはないからね。

ところで、ゲームをプレイするときの大切な機能は、グラフィックとサウンド、そしてスピードだ。ATARIのグラフィックにはモードが10もあり、そのなかの1つに〝GTIAモード〟というのがある（ルーカスフィルムのソフトのブート時に出てくるアニメーションは、このモードの機能をフルに使っている）。やりようによっては、一度に256色扱えるんだ。

その色は、国産の数千色同時発色できるマシンよりも美しく、このモードを見た人は、みんな溜息のかたまりになってしまうんだ。また、サウンドも4ボイスのシンセサイザーが内蔵されていて、ひとつひとつの音に対してエンベロープ、フィルターなどをかけることができる。

ATARI編

●アクティ・ビジョン

GREAT・AMERICAN・C・C・ROAD・RACE

それでは、そろそろソフトたちを登場させよう。1番手は「ACTIVISION社」の〝GREAT・AMERICAN・C・C・ROAD・RACE〟。このゲーム、映画の〝キャノンボール〟のようなアメリカ大陸横断自動車レースゲームで、プレイヤーの好みのコース、たとえばL・AからN・Yといった区間をセレクトできるようになっている。

ロスからアルバカーキへのコースを選んだ。さあスタートだ！

このゲームをちょっとプレイしただけでは、他のレースゲームと変わりなく見えると思うけれど、運転技術が上達すればするほど、（他のレースゲームとの）違いがわかってくると思う。レース場がサーキットではなく公道なので、ときどきパトカーが来てスピード違反でつかまったり、ガス欠やエンジンを回しすぎて壊してしまったときなど、ガソリンスタンドまで車を手押しして行かなければならなかったりするんだ。

遠くに街並みが見えてきたゾ！

ゲーム中は、時間も刻々と変化していく

また、ゲーム内の時間も変化して、昼から夕方、そして夜へと空の色が変わっていく。運転方法も、その時間に合わせてうまくやらないと、他の車にぶつけられたり、路肩に乗り上げてスピンしてしまうなど、かなり本物の車を運転している気分にさせてくれる。最近のヒットソフトの1本だ。

このソフトは、C-64、APPLEにも移植されているが、APPLE版はちょっといただけない。ACTIVISION社の製品はほとんどのアメリカンコンピュータ、一部の国産マシンに移植されているが、どのソフトもATARI&COMMODORE版がとてもよくできているようだ。

街に着くと〝WELCOME〟のメッセージが……。

ATARI編

●データソフト

GOONIES（グーニーズ）

2番手は、最近ヒットした映画“グーニーズ”をソフト化したもので、ファミコン版とはちと違う「DATASOFT社」の“グーニーズ”だ。

このゲームは、ジャンルとしてはアクションアドベンチャーといったところで、全8面で構成されている。最近のゲームは（とくにロードランナー以降）、面数が多い＝おもしろいゲームといった傾向があったが、このグーニーズは、1面1面にかなりむずかしいパズル的要素があるので、8面でも十分楽しめる。ある面を例にあげると、高温の水蒸気がシューシューと吹き出していて、そこを通りたくても通れなかったり、悪いおじさんがピストルで撃ってくるので、弾丸をよけなくちゃならなかったり……この面は考えさせられたぜ。

2人の協力がなければ、ゲームは進まない

じつはこのゲーム、2人プレイができるんだ。それも2人のプレイヤーが争うのではなくて、協力しあって1つ1つの面をクリアしなければならない。たとえば、1人がいちばん上の段にいてジッとしている。そして、もう1人が2段目の水蒸気の圧力を変えるバルブのところに行く。すると、今まで元気よく吹き出していた水蒸気がピタリと止まり、そこを通過できる、といったぐあいだ。でも、まだ出口が見つからないし、もう1人が上の段まで行くとまた水蒸気が吹き出し始めるし……。こんな調子で2プレイヤーでゲームを進行させていくんだから、片方がドジッたときはのしり合いになるし、うまくいったときは2人とも上機嫌になるというわけ。このゲームは、できればガールフレンドとプレイしたほうがいいね！

仕掛けは複雑になるばかり……

ファミコンとはまた違った雰囲気……

ATARI編

●ブローダーバンド

STAELTH（ステルス）

さて、ATARI用ソフトの最後は、「BRODERBUND社」の“STAELTH”でしめくくろう。

このソフトは、同社で開発されたソフトのなかでも1、2を争うくらいよくできているのだが、ATARI、C-64用のみしか出されていないため、日本では一部のアタコモ（アタリとコモドール）フリークにしかプレイできないのが残念だ。

グラフィックは、ATARIカラーをふんだんに使った3Dで、すんごく高速で動くのに驚かされる。ルールはごくカンタンで、自分のSHIPの前方に敵基地のタワーが見える。そして、そのタワーに近づき破壊するといったものだけれど、大量に出現する敵キャラをレーザービームで攻撃しつつ、そのキャラに混って飛んでくるエネルギー源を見きわめて拾っていかないと、タワーに着く前に自分のSHIPが破壊されてしまうのだ。でも、タワーに近づき、レーザーがうまく命中したときには、本当に高いタワーが崩れるようなアニメーションが見られるので、それが見たいがために、つい何回もプレイしてしまうゲームなんだ。このステルスも、何十あるいは何百面もあるかもしれないが、そこのところは、まだ明らかにされていない。

アニメーションを見たいがために、何回もプレイしてしまう

COMMODORE編

新主力マシン COMMODORE-128

COMMODORE社も相当いろいろなマシンを開発した会社だ。PETに始まり、VIC20、COMMODORE16、PLUS4他。しかし、今8ビットで残っているのは、C-64とC-128で、あとのものはすべて製造中止になっている。ただし、C-64もCOMMODORE社の在庫はなくなり、USA市場に出廻っているマシンのみで、あと数ヵ月でC-128が同社の8ビット主力マシンになると思う。このC-128は、もちろんC-64用のソフトが100パーセント問題なく動くので、心配はご無用。おまけに、メモリが64キロから128キロに、グラフィックも一段とキレイになって

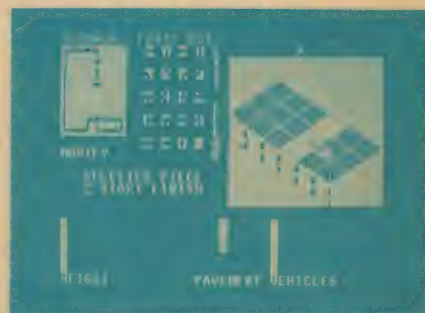
いるので、これからCBM（コモドール社）の8ビットマシンを買うぞ！と思っている人には、C－128をぜひおすすめしたい。
あ、一つ書き忘れたけど、C－128は周辺機器、ディスクドライブ、カートリッジなどもC－64用のものがそのまま使えちゃうぞ。

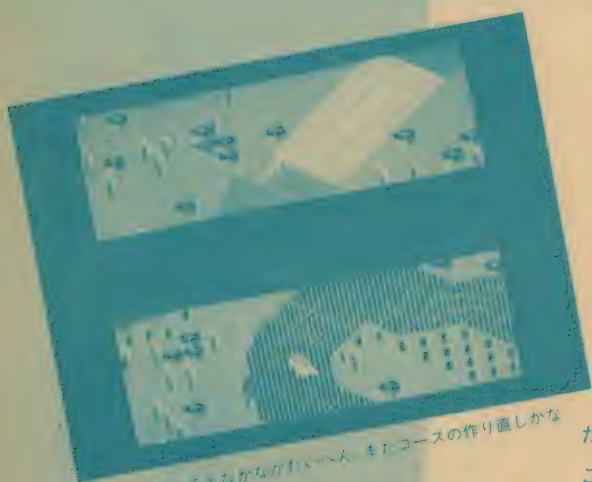
COMMODORE編

●エレクトロニック・アーツ

RACING・DESTRUCTION・SET

さて、1本目は「ELECTRONIC・ARTS社」の〝RACING・DESTRUCTION・SET〟。プレイヤーが、車からコースまで自分の好きなように組み立ててゲームを始める、いわゆるコンストラクションものなんだけれど、デストラクション（コンストラクションの逆で〝分解する〟といった意味）なんてタイトルが付いているので、不思議に思いながらもまず車作りから始めた。これは、車好きの人にはたまらない仕掛けがたくさんあり、タイヤの種類からエンジンの排気量まで、プレイヤーの好みに合ったカスタムカーが作れる。

こんなバイクはいかがなもんでしょ？

コース作りもまた楽し。どんなコースを作ろうかな

いざ走ってみるとなかなか……またコースの作り直しかな

さあ、車ができたらお次はサーキット作りだ。これも、鉄道模型のレールのように、いろいろな型をした部品を組み合わせていくんだ。そして、どこがスリップしてどこが坂やバンクになっているかなど、細かい部分まで指定できるので、凝れば凝るほどすごいサーキットができちゃう。と、ここまで作れば、先に作った車を思うぞんぶん走らせることができる。ところが、せっかく作った車とコースの相性が、ぜんぜん悪かったりするからケッサクだ。坂を登ろうとすると、車が一回転してカメみたいになり、なかなか元に戻せなくなってしまったりする。こんなことをくり返すうちに、やっとまともなコースが作れるようになるのだ。プレイしてみてやっと、コンストラクションセットなのに、デストラクションセットとタイトルがついている意味がわかるわけだ。このゲームは、友達どうしでいろいろな車やコースを作って、おたがいに交換してプレイしあえば、より楽しめると思うよ。

試行錯誤のくり返しで、デストラクションの意味がわかった。

COMMODORE編

●アクセス

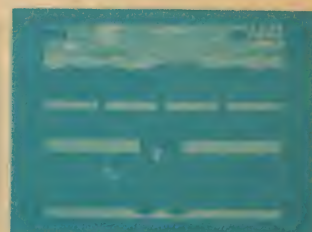
BEACH・HEADII

それでは最後に「ACCESS社」の〝BEACH・HEADII〟を紹介しよう。

このソフトは、戦争アクションもので、全部で4面ある。1面では、敵のパラシュート部隊が空からバシバシ降下してきて、着地するといくつもある城壁を乗り越えてこちらに攻めてくる。その敵を全滅させるのが任務だ。敵の兵士に弾が当たると〝ギャー〟とか〝アイム　ヒット〟などと声を出すのには、ビックリさせられた。4面に行くと、今度は川をはさんでナイフを投げ合い、何回かナイフが刺さると死んでしまう。ここでの声の出し方はほとんどヒョーキで、ナイフが刺さるとジャイアント馬場の声をつぶしたような声で〝ウップ〟と言い、死ぬときなんかは〝ゲラゲラ〟笑いながら川に落ちていく。ゲームの展開もおもしろいが、その声が聞きたくて、またガンバッてしまうという、変わったタイプのゲームなのだ。

それぞれかんたんな紹介で終わってしまったけれど、今度、パイナップル通信のほうでじっくりとATARIとCOMMODOREを登場させたいと思っているので、お楽しみに。

ビーチヘッドIIのタイトル画面

川をはさんでの対決。〝ウップ〟という声がたまらない

次々に攻めてくる敵に正確に狙いをつけて全滅させろ！

びーぴんぐルーム

（読者からの情報を大公開！）

テレホビー族のひろば

◀ファミリーコンピュータ

グーニーズ

●グーニーズですごくおもしろい技を発見したよ。まず、ワーフガイコツの真上へジャンプする。そのときすかさず十字ボタンの上を押す。するとマイキーが空中を歩きだし、次の瞬間パッと消え、別のシーンへテレポートしてしまうんだ。タイミングが難しいけど、何度もチャレンジすれば必ずできる技だよ（愛知県・平野正三）

●じゃじゃーん！ グーニーズでコンティニュープレイを発見。
　ゲームオーバーになったらその文字が消える前に、十字ボタンの上とA、Bボタンを押したまま、スタートボタンを押す。これだけでOK。もう何人死のうが道具も面の場所もそのままだ。ただし、得点はもとにもどる。
（神奈川県・ファミリー10円ライター）

ツインビー

●ファミコンのツインビーで、スパイス大王に触れても死なないテク。そのテクとは、図の位置にツインビーを移動させるだけ。こうすると、スパイス大王はすりぬけるし、ヒマワリはこの位置には来ないやってみよう!!
（千葉県・橋本正明）
▼スパイス大王以外で、このようなテクを知ってる人はびーぴんぐルームまで送ってね!!

ソンソン

●どちらかがやられて雲に乗って登場するときに、その雲に乗ってきたプレイヤーを撃つと、ソンソン（トントン）が消えて雲だけになる。時間がたつと元にもどる
（丘庫県・森田明生）
▼森田くんはこのほかにツインビーのオニオンヘッドをすばやく倒すと1機増えるという情報を書いてきてくれたけど、それは点数で増えたのではないかな。

●スタートボタンを押したままリセットして、スタートボタンをはなさないでおくと、デモ画面でソンソンとトントンが、ダッシュでフルーツをとって帰っていく。
（東京都・耳ダレ）

●2人プレイで肩車をし、一番上の段へ行く。2人で同時にジャンプして、Aボタンを押しっぱなしにすると上のプレイヤーがなぜか下から出てくる。
（ファミコンていおう）
▼福岡のエトソンくん、静岡の袴田暁広くん、福島の諏訪幸司くんからも同内容の報告あり。

◀京都府・出嶋孝次くん

▲広島県・弥生土器くん

◀セガSG・SC・マークⅢ

青春スキャンダル

●マークⅢの青春スキャンダルで、たけし君を何人でも増やせる法。
　やり方は、まずラウンド1、4、7、10、13……の最後に現れるブルドッグを3匹倒す。4匹目が来たらすかさずジャンフで後ろへまわり込むのだ。そして後ろから倒せば、たけし君は1人増える。
（石川県・寺下一欣）
▼この技をスクロールさせずに続けると、たけし君をたくさん増やすこともできる。このほか、ナイフ投げや鉄球投げを後ろから倒しても1人増えるよ。

●ラウンド1のモヒカンをパンチかハイキックだけで倒すと、10万点ボーナスとたけし君2人もらえるよ。ラウンド2でもできる。
（静岡県・山田信人）

●ピンを逆方向に突く方法を見つけたよ。普通にピンを突くと、向いた方向に飛んで行くけど、突く瞬間に後方を向くとピンが逆方向に飛んでいく。
（東京都・耳ダレ）

◀大阪府・石田耕一郎くん

テディーボーイ・ブルース

●マークⅢ、テディーボーイ・ブルースのボーナスステージで、どの数字で何が出るかがわかった。
　1がタバコ、2がビール、3が赤いスニーカー、4が青のスニーカー、5がクマのぬいぐるみ、6が怪獣のぬいぐるみだよ。
（宮城県・熊谷詠史）

フリッキー

●200点のニャンニャンを高得点で狙い撃ち！
　まず、武器を持ったままニャンニャンに体当たりする。そして、泣いている間に武器を発射する。うまく当たれば400点から800点となる。ただし、この技を使うと1匹少なくなる。
（熊本県・森脇誠智）

▲長野県・ニベアくん

ハング・オンⅡ

●隠れ音楽発見!! ゴールのカンバンに当たってからゴールしてみよう。いつもと違う音楽が流れてボーナス点ももらえるよ！
（兵庫県・竹本和夫）

アストロフラッシュ

●シークレットコマンドについて解析したので紹介しよう。まずジョイスティックーの右ボタンを押したまま電源を入れ、タイトル画面が終わるまで押し続ける。すると画面に4つのスイッチが現れる。上を押すと自機が10機に、下を押すとARMメーターが減ら

なくなる。左を押すとPOWERメーターが減らなくなり、右はルーレットのスピードが遅くなる。また、左のボタンを押しながら方向ボタンを押せばスイッチが元にもどる。最後にジョイスティック2のボタンを押すとタイトルにもどるよ。
（東京都・石井史泰）

▲神奈川県・千葉悦子さん

熱血カンフーロード

●熱血カンフーロードで3回目のタオの所に行くと、タオの服が黒になってるゾ!!
（愛知県・小泉聡）
▼自分の服の色が変えられるから、タオもまねしたんじゃないかな!?

「テレホビー族のひろば」に情報を送ろう!!!

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、ハメ、楽しい話、くやしかったことなどを募集しています。書き方は自由ですが、技の紹介（やり方）は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりする技は一切お断りします。
※原稿はすべてたて書きにし、下記まで送ってください。
［送り先］〒102 東京都千代田区四番町2―1
㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室
テレホビー族のひろば係

◀スーパーカセットビジョン

スーパーベースボール

●守備で相手のランナーが塁に出てるとき、レバーを右ななめ上に軽くはじいて、けん制球のボタンを連打。これをつづけると、いきなりピッチャーがランナーに向かって走る。ランナーがそのままリードしているとタッチアウトだ。
（静岡県・青木正亘）

ネビュラ

●ボクはネビュラでメッセージを発見した。最後のメインブロックをクリアするごとに、2回目から「MISSON I22 OPNING」「NICE FIGHT!」「ALL RIGHT! ALL RIGHT!」「NICE BATTLE!」「TORA TORA TORA!」「GOOD LUCK!」「YOU ARE NEW TYPE」「YOU ARE GALAXY SOLDIER!」「KING OF DESTROYER!」などとメッセージが出るんだ。それ以後、やられてしまったのでわからない。知ってる人！ その後おしえて!!
（栃木県・長嶺大輔・12歳）
▼よくここまでがんばった。でも最終メッセージの面まで行ってほしかったなあ。

ゼルダの伝説コーナー

さて、ひさびさの新コーナー開設。担当は百式から脱出した？ と思われるクワトロ常光です。
今では「×××・ゼルダ」に熱中してるボクだけど、いやはやこのゲーム、一度クリアしてもまたやりたくなるほどおもしろい。とくに迷宮のボスキャラを倒してトライフォースの一片を持ち上げるリンクを見るのは最高だね。
それじゃ、そろそろ本題へ。みんなからの手紙を紹介するとしようか。

●ゼルダの伝説を始めてから一週間になるけど、まだトライフォースが4つしか手に入りません。各迷宮の宝物というのはどうしたら見つけられますか？ ちなみにマジカルブーメランだけは手に入れることができました。
（東京都・ゲゲゲの宗平）
▼宗平君はまだ、特定のブロックが、その部屋の敵をすべて倒すことによって動かせるのを知らないのかな？ これはシャッターのしかけに対してもいえるんだ。今回は特別に地下迷宮レベル1から3までの宝と効果、場所について教えよう。

・レベル1の宝は弓。商人のところで矢を見た人ならわかるはず。そう、矢はこの弓とワンセットでなければ使えないんだ。場所はマップを見ればわかるはず。あとこの迷宮ではゴーリアを倒して、木のブーメランを手に入れることもできるんだ。
・レベル2には1のように地下に隠された宝のアイテムはない。しいていえば、ゴーリアを倒して得られるマジカルブーメランくらいだろう。
・レベル3の宝はイカダ。これはレベル4に行くために必要なのでこれを取らないと前へ進めない。ブロックを動かしたり、敵をすべて倒さなくてもよいので、比較的楽に手に入れられるだろう。

●迷宮のボスキャラ、グリオークとドドンゴの倒し方がわからないので教えてください。
（神奈川県・チェンキチ）
▼グリオークについての質問はかなり多かったけど、効果的な攻撃法は残念ながら教えられないんだ。図を見てじっくりと考えてほしい。ただ、これは持久戦となるから、危なくなったら薬でライフを回復させよう。

ドドンゴは、進行方向上に爆弾を置くと自然に飲み込んでくれるので、2発飲み込ませてやれば倒せるだろう。

●あのぴょんぴょん飛びはねるテクタイトを倒したのはいいけれど、出現したお金やハートが岩の中に埋まってしまった。なんとかしてこれらを取ることはできないのですか？
（大阪府・ゼネプロののーてんき）
▼うーん、剣の長さくらいの深さなら剣を出して取れるんだけど、それ以上奥にある物はどうしても取れないようだね。

●説明書には、「人がすむ洞窟は扉を閉めていると見えない物がある」と、書いてあるけど、どうしたら扉を開けられるんですか。いちおう全マップ上を行ったつもりなんですが、扉のようなものは見つかりませんでした。
（埼玉県・長谷川剛）
▼この点についてもあまり明らかにできないんだけど、アモスや岩を動かすこと、また木などについてよく研究してみよう。

このほかプレイ中に意外なアイテムが手に入る、なんてことも多いんだけど、ときには損することもあるので気をつけよう。
というわけで今月はおしまい。たくさんの情報や質問、待ってるよ！必ず手紙でね。

ゲーム小路 ニカイドウマサヒロ
コレ…
ただのベニヤ板だよ

読者の選んだ人気ゲームミュージックベスト10 文／SHOTAN

●ここのゲームにはほとんど音楽がついているけど、この音楽も、ノリが悪ければゲームプレイが盛り上がらないよね。逆にBGMが良ければ、ついついソフトを買っちゃうとか、100円玉をつぎ込んじゃうという人も多いハズ。今じゃ「おもしろいソフトにはノリのいいBGM！」これ常識だ。というわけで、今回は3月号アンケートハガキの集計結果を発表しよう。

1位ドルアーガの塔
勇ましいマーチにのってギルの冒険が始まる。臨場感も十分でなかなかいいと思う。

2位テグザー
あのオリジナルミュージックに魅せられてPC88SRを買った人もいるんじゃないかな?!

3位ツインビー
ボク個人としては、ベストーにしてもいいんじゃないかと思うんだけど、みんなはどうかな?

4位グラディウス
担のS氏は「ツインビーよりいいハズだ！」といってたけど、知名度の問題でしょうか?

5位スーパーマリオブラザーズ
これもドルアーガと同様、臨場感があるよね。とくに水中面のワルツは最高です。

6位メトロクロス
ソフトバンク内部で絶大な評価を得た音楽。社内ではメトロクロスの基板を買う者まであらわれたらしい。

7位ドラゴンバスター
やっぱりこれも臨場感あふれるベストミュージックといえるんじゃないかな。さすがナムコだ。

8位ゼビウス
ミニマムミュージックの決定版!? ボクとしては2位から5位のネーミングのほうがいいと思うけど。

9位リブルラブル
♪リブルとラブルで囲もうみつけてバシシ 小さく小さく囲んで魔法でバシシ 赤く光って宝箱中からようせいこんにちは♪

10位ハング・オン
ボクはこのBGMを聞くためにハング・オンをやりたい！ とにかく今までのVGMとはひと味違う。

次点 バックランド
YURIと書いて光る謎。YURIというのはゆりの花ではなく作曲家YURIさんのことなんです。念のため。

伝言板コーナー

●〝BEEP〟編集室の方、昨年5月号のペナントレース大予想、まったく当たりませんでしたね。反省と61年度の予想をやってください（ちなみに私は阪神ファンです）。
（京都市・トラキチ）

▼担当のほうへ伝えておきましょう。

●エニックスのファミコン版「ポートピア連続殺人事件」がどうしても解けない方、またはヒントがほしいという方、サポートしちゃいます。60円切手同封のうえ 〒176東京都練馬区土支田4-17-3 町田方「LDK・FC」係まで。㊟必ずあなたの住所、氏名、どこでつまずいているのかを明記してくださいネ。
（東京都・町田賢司）

▼ファミコン初のアドベンチャーでとまどっている人も多いはず。町田君よろしくお願いしますね。

●ナムコさん！ ファミコン版スカイキッドを出してください（こんなことでもいいんでしょうか?）。
（三重県・丸山寛人）

▼いいことはいいけど、短すぎるなあ。こういう移植希望のお手紙等は直接メーカーさんに出したほうがいいのでは……。

次の2通は文通希望のお便りです。

●全国のPC88ユーザーの皆さん、ぼくと文通してください。できれば同じ県内または静岡県の人。年齢も同じくらいで性別は問いません。
〒259-03神奈川県足柄下郡湯河原宮下409宝荘 井端一泰 12歳 男

●なにか人に話したい。ファミコンが好き。マンガも好き。という、こんな私にお便りください。
〒270-01千葉県流山市平和台2の7の15 向井靖雅

▼今回はお便りの数が思いっきり少なかったので載せられるお便りはすべて載せてしまったんだ。BEEPに載りたいと思っている人には今がチャンスかも? おもしろいお手紙をたくさん待ってます。送り先は、BEEP編集室びーぴんぐルーム内「伝言板コーナー」まで。

応募の規定は
●ほかのコーナーにない内容であること。
●ソフトやハードの売り買いに関するものは受けつけません。
●それ以外で自分のPRしたいものならなんでもOK。BEEPのライターへのお便りでも結構（けっこう）だよ（じつはこれを楽しみにしている連中がいたりなんかするのだ）。では、また来月。

㊟クワトロ常光

伝言板コーナー

びーぴんぐルームで新しく伝言板コーナーを開設することになりました。
そこで読者のみなさんから原稿を募集します。文通相手を見つけるためや、遠く離れた友人へのメッセージ、BEEPのライターへのファンレターなどなんでもかまいません。ただし、ソフトの売り買いに関する内容は受けつけられませんのであしからず。
送り先は「BEEP編集室内伝言板コーナー」です。

▶東京都・濱田志門くん

セガ・レポート

3月号の青春スキャンダルのページで、マークⅢに移植してほしいゲームがあったら送ってほしい、と書いたところ、なんと山のようなハガキが編集部へ届いたのだ。

そのハガキの中で最も多かったのがスペースハリアーだ。ビデオ版では、2Mバイトのキャラクターデータで登場しただけに、パソコン版への移植がどうなるのか気になるところだ。

ついで多かったのがチョップリフター、ヘビーメタル、フラッシュギャルだ。マークⅢ版ピットフォールⅡやスターフォースも多かったね。

We Love Ohtorii

このほか、アッポー、エクイテス、エグゼド・エグゼス、ボンバーマン、道化師殺人事件なんていうのもあったよ。

これら読者のハガキは、もちろんセガへ送るからね。読者の声が大きければ大きいほど耳を傾けてくれるハズだから。それじゃ来月まで、どんどんハガキを送ってネ！

文／SHOTAN

◀青森県・P.Nくん

でも結局…

見つかってしまう

サークル紹介

☆GAME PLAYERS（G.P.S）はビデオゲームを攻略するサークルです。活動内容は会誌〝GAME MAGAZINE〟の発行（不定期刊）、GPS新聞、会報、その他攻略本の発行などです。くわしくは60円切手を同封のうえ下記まで。〒166 杉並区和田3−36−8 江原方〝GPS第2支部〟

☆スーパーソフトハウスSSHでは、現在PC−8801、X−1、PC−6001mkII系ユーザーの会員を募集しています。会員は現在5名。できたばかりです。活動内容は情報交換、会誌の発行などくわしく知りたい人は60円切手を同封して下記まで。〒325 栃木県黒磯市豊浦114−42 小貫祐司

☆僕たちはRPGのサークルを作り、会員を募集しています。機種はPC88シリーズ、FM7／77シリーズ、X−1シリーズ、ファミコン、アーケードゲームです。君たち、RPGに青春をかけよう！ くわしくは60円切手を同封して、〒210 神奈川県川崎市幸区戸手2−8−13 金輪方へ。

☆おれ達FC族!! 僕たちのクラブFC（ファミコンクラブ）は、情報交換やファミコン大会などをやっていくつもりです。各地方にファミコン仲間もできるし、情報も入るぞ。60円切手と会費（1か月150円）を同封し、住所・氏名を記入して、神奈川県足柄上郡松田町庶子869 面川飛鳥 FC係まで。

☆マイコンクラブ「ITS」では会員を募集中です。PC8801／mkII／SRユーザーでゲームの好きな方大歓迎!! いっしょにソフト情報交換をしましょう。入会希望の方は60円切手同封のうえ、〒683−01 鳥取県米子市富益町298 足立功一までご連絡ください。

☆X−1ユーザーズクラブ「Oh! CZ」では、北は択捉島から南は沖の鳥島まで広く会員を募集しています。くわしくは60円切手同封のうえ、〒864 熊本県荒尾市桜山町20−304 堀俊之まで

ビデオゲーム情報誌「あまちゅあらいん」

御存知？ ゲーマー団体A.M.P.の発行するミニコミ誌。ゲームテクニックやバラエティな記事、おもいっきり早いゲーム情報などをB6判変型・28ページの中にぎっしり詰め込んでいます。またテレホンサービスなど、とにかくアーケードゲームファンのためのうれしい情報誌です。興味のある方は、自分の住所、氏名を書き、60円切手を貼った封筒を同封して下記まで送ってください。〒770の91 徳島局私書箱61号 AMP徳島Ⓟ2係。案内書を送ります。

キミのサークルを紹介しよう!!

ライター募集

BEEP編集室では、パソコンゲーム、ビデオゲーム、テレホビーゲームなどの原稿を書ける、東京近郊在住で原則として18歳以上の人を募集しています。①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用機種⑥得意なゲームの分野などをくわしく明記し、BEEP編集室あてに送ってください。ライター登録のときは、ご連絡します。

3月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①オバケのQ太郎 愛知県・原田京輔／東京都・中川 純

②グーニーズ 神奈川県・滝沢義章／大阪府・大原吉貴／広島県・久保賢二

③ジャイロダイン 山口県・服部浩二／山形県・鈴木佳紀／千葉県・大畑宏幸／神奈川県・浜田光樹／福岡県・山口達也

④スペランカー 愛知県・久世 篤／岩手県・木村康次／東京都・田中秀樹／群馬県・佐藤恒久／千葉県・池田康一郎

⑤マイティ・ボンジャック 秋田県・小野浩慈／岐阜県・川瀬浩一／埼玉県・衣川浩二／東京都・小林直樹／埼玉県・森 雅彦

6マグマックス 愛知県・江川秀彦／北海道・野崎勇人／茨城県・篠崎重之／岐阜県・細川知道／静岡県・戸田昌之

7蒼き狼と白き牝鹿 富山県・中谷 敬／大分県・尾林北人／大阪府・門脇光治／京都府・奥野芳章

⑧マウスジグソー98 東京都・新家一男／千葉県・鷲坂 隆

9立体版 遊撃王 神奈川県・福地 保／埼玉県・小松正和

⑩デゼニワールド 愛知県・恒川幸伸／新潟県・波多野良博／兵庫県・川口宏文

⑪ハイドライドII 埼玉県・今井大喜／愛媛県・西岡道浩／北海道・井上真光／愛知県・稲垣祥光／千葉県・高橋 理／静岡県・鈴木謙誌

⑫グラディウス缶ペンケース 埼玉県・星野貴之／新潟県・高橋雅史／長野県・浅川健太郎／東京都・北村浩志／岡山県・細川哲司

⑬ゼビウス缶ペンケース 神奈川県・斉藤年一／石川県・谷口雅幸／大阪府・鳴田哲也／神奈川県・知久英一／富山県・上島 聡

⑭ウエストバッグ 京都府・高谷好則／埼玉県・伊藤潤一／京都府・山本 剛

4月号のゴメンナサイ

●4月号80ページから83ページまでのASOマップがまちがっていました。正しいマップは5月号93ページに掲載してあります。

●4月号16ページ〝デビューあべにゅう〟の「レリクス」は、PC−98シリーズしか発売されていませんでした（順次発売の予定です）。

●26ページ「ゼルダの伝説」の上から2段目の写真と、3段目右端の写真の説明が逆になっていました。

●24ページのドルアーガの塔の写真に©㈱ナムコの表記が、29〜31ページのガントレットに©アタリ／ナムコの表記がぬけていました。

●117ページ「パイナップル通信」の下から2段目ほぼ中央の〝エグゾウェア〟は〝エブリウェア〟のまちがいでした。

●3月号の特集のなかの座談会「16ビットゲームのおもしろさを話そう」で登場した、シンキングラビットの今林さんは〝仁司〟ではなく、〝宏行〟でした。基本的なチェックミスでした。コメンナサイ

ごめんね ごめんね

コンテスト入選作品発表

【全体評】

二階堂正宏

今回は前回の約十倍の応募がありました。とても喜んでおります。

一つ一つていねいに見せていただいたので、とても時間がかかってしまいました。運よく私は手塚治虫さんのように忙しい身体ではありませんでしたから、なんとかゲーム小僧も〆切に間に合いホッとしています。諸君の作品を見ている間は時のたつのも忘れるくらいたのしいひとときでした。本当にたくさんの作品ありがとう。

数が多いせいもあってなかなかすぐれた作品がありました。

この中から、たった十数枚しか選び出せないなんて、ああ、たのしくもあり、つらくもあり。なんとも複雑な気持ちであります。

心を鬼にしてふるいにかけましたが、落ちた作品と当選作の間に天と地のひらきがあるわけではありません。選にもれてもがっかりしないで、再度挑戦してみてくださいね。

ホントにこのままアイデアを拝借してゲーム小僧にかきたくなってしまうくらいです。諸君の作品もいっしょにした「ゲーム小僧」の単行本が出版されたらきっとたのしいですね。

▶牧川圭君

今回の最高点！　絵はまだまだですが、表現力がある。アイデアもいい。起承転結にかなっているし、オチがちゃんとオチている。それに[illegible]ズムがあるから見ていてたのしい。この作品は1コマ目から5コマ目まで、カンタンカンタン[illegible]という表現で統一してあって、6コマ目で変化しますね、これが起承転結の転で、この転のおかげで結がグット生きてくるわけです。

▲井上雅博君

[illegible]、パッと見てパッとわかる。[illegible]な絵もいいし、1時間後の足が疲れてきて、しゃがみこんでもなおゲームを続けている感じがよく出ている。

顔の表情がまったく変わらないから逆にしゃがみこんでる姿に[illegible]のです。この作品のように1コマに1つのポイントで十分なわけで、あれこれ[illegible]ほうが効果が出ます。

▼阿久津道広君

絵もアイデアもシンプルですっきりしていて好感がもてます。

欲を言えば3コマ目は不必要ですね。そのかわり[illegible]てテレビゲームをしているところをもっとしつこくかくと母さんの声が生きてきます。

それに最後のコマも同じようにピコピコゲームをしている[illegible]のほうがもっとおもしろくなると思います。

▶山口健一君

2つとも、リズム感があふれていて笑える漫画です。

その1のマネキンだったというアイデアは私もよく使うし、いろんなバリエーションを考えられますね。

その2はもうまるでリズム[illegible]！　というアイデアですね。

漫画でも文章でもそうですが、リズムのないものは、ダメですよ。

◀池田剛至君

絵は今回では最高といっていいでしょう。仲々うまい。[illegible]気がします。ゲーム[illegible]なのはアイデアが[illegible]ではなく、もう一ひねり[illegible]の中に入ってゲームをする[illegible]ほしいところです。

たとえば、8コマ目でゲームの中に入ったゲーム小僧がまた中のゲームにひきこまれてしまうとか……!?

ゲーム小僧 アイデアコンテスト

BEEPでは今、二階堂正宏先生のマンガでおなじみの「ゲーム小僧」のアイデアを募集しているよ。実際に8コマのマンガにしてもいいし、イラスト、ストーリーなどで送ってくれてもいい。これは、というアイデアができたら、「BEEP[illegible]ゲーム小僧係」まで[illegible]。[illegible]は、BEEP特製トレーナーかTシャツを贈呈するよ。たくさんのお便りを待ってるからね。

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

払込票

通常払込料金 加入者負担

口座番号	東京	1	29307
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク		
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円		
払込人住所氏名	※		
備考		受付局日付印	

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取り線

払込通知票

通常払込料金 加入者負担

口座番号	東京	1 – 29307	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 日本ソフトバンク		料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号)		備考	
			受付局日付印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵政省)

切り取り線

送り先	お名前	フリガナ	性別	年齢	ご職業
			男・女		
	ご住所	フリガナ 〒			
	お電話	ご自宅	勤務先		

申込書				
Beep 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み BP NO.	年間 4,320円
Oh!/PC 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み PC NO.	年間 6,000円
Oh!/MZ 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み MZ NO.	年間 6,000円
Oh!/FM 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み FM NO.	年間 6,000円
Oh!/16 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み 16 NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	年間 7,200円
月刊情報処理試験 定期購読	新規申し込み 年 月号より	継続申し込み JS NO.	6ヶ月 3,600円
通信欄			

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 （郵政省）

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。この申込書は、弊社到着が毎月末に〆切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので悪しからず御了解下さい。

切り取り線

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数 13348

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	2	スーパーマリオブラザーズ	2380
2	1	ツインビー	1928
3	16	ソンソン	869
4	7	スターラスター	703
5	8	ボンバーマン	675
6	3	テグザー	670
7	10	スペランカー	603
8	5	ポートピア連続殺人事件	513
9	17	グーニーズ	499
10	4	ドルアーガの塔	475

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数 13153

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	魔界村	1838
2	2	スペースハリアー	1354
3	8	ＡＳＯ	983
4	5	グラディウス	964
5	4	テラクレスタ	789
6	7	ハングオン	675
7	6	ドラゴンバスター	646
8	10	スカイキッド	641
9	3	ガンスモーク	489
10	17	ワールドカップ	328

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数 12982

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ザナドゥ	3021
2	4	ハイドライドII	2551
3	2	テグザー	1069
4	3	ハイドライド	1031
5	7	ウィザードリィ	314
6	11	ブラスティー	276
7	5	ザ・スクリーマー	257
8	14	チャンピオンプロレススペシャル	223
9	6	ザ・ブラックオニキス	209
10	20	グーニーズ	200

※この集計は、３月号の愛読者カードでの得票数によるものです。

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます（1・2・3・4・5・6・8・12月号は品切れ）。

どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円、86年1、2月号は1冊390円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版事業部営業（03・261・4095）へお問い合わせください。

〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業あてにお願いします。

7月号

☆特集　スポーツ・エキスポ'85
- サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか

☆徹底研究
- ドラゴンスレイヤー　魔宮の戦い

☆ビデオゲーム・ラボ
- テディーボーイ・ブルースほか

☆ファミコン・ゲーム
- ディグダグ・フラッピー・スターフォースほか

☆特別企画　MEGA ORBIS

9月号

☆特集　おもしろプレイ大集合!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
- ブラック・オニキス／バルーンファイト／ゼビウス／チョップリフターほか

☆徹底研究　アステカ／ワールドゴルフ

☆ビデオゲーム・ラボ
- キング・オブ・ボクサー／バラデューク／ペンギンくんWARSほか

☆YATATA WARS

10月号

☆特集 "ゲームデザイナーの頭脳を解剖する
- ハイドライド作者・内藤時浩クンの発想法
- 図解・ボクのゲーム構成術ほか

☆ファミコン・ロボゲーム

☆徹底研究　ウルティマII

☆ファミコン・ゲーム
- ハイパースポーツ・10ヤードファイトほか

☆ビデオゲーム・ラボ
- 魔界村・タンクほか

11月号

☆特集　モータースポーツでぶっとばせ!!
- ファミコン、ＭＳＸからビデオゲームまで注目ニューソフト勢ぞろい！

☆ファミコン・ゲーム
- スーパーマリオブラザーズほか

☆徹底研究　レリクス

☆ＰＣ・ＦＭ版チャンピオンシップ・ロードランナー全50面アドバイス

☆ビデオゲーム・ラボ

12月号（品切れ）

☆特集　ペーパーゲームで遊ぼう
- どすこい紙相撲／ボードゲームで遊ぶドルアーガの塔／ペーパーアドベンチャーコンストラクションほか

☆BEEP読者が選んだゲームBEST50

☆ファミコン・ゲーム　チャレンジャー／1942

☆徹底研究Ｉ　モール・モール

☆徹底研究II　ザナドゥ

☆ビデオゲーム・ラボ　テラクレスタほか

86年1月号

☆特集Ｉ　ま、ファミコンなワケだ!!
- ツインビー／マッハライダー／マクロスエグゼド・エグゼス　スターラスターほか

☆特集II　名作ＲＰＧ研究編
- ウルティマII、III、IV、ウィザードリィ

☆徹底研究　ザ・スクリーマー

☆緊急レポート　ブラスティー

☆ビデオゲーム・ラボ　ガンスモークほか

☆特別付録　BEEP 1986 CALENDAR

86年2月号

☆特集Ｉ　ビデオゲームでエキサイト
- スペースハリアー／バトルバードほか
- ３Ｄ体験メガネ付

☆特集II　テレホビーゲーム　ファミコン・セガ

☆徹底研究　夢幻の心臓II

☆緊急レポート　ジェムストーンウォーリア

☆ビデオゲーム・ラボ

86年3月号

☆特集Ｉ　16ビットゲームを撃て!!
- ビデオ感覚の高速描画で興奮の視覚体験 ZONE
- ダイナミックなＢＧＭで絵物語をメルヘンヴェールＩほか

☆特集II　ファミコン・セガ
グーニーズほか

☆徹底研究　ハイドライドII

☆ビデオゲーム・ラボ

86年4月号

☆特集Ｉ　なんてったってRPG
- 人生ゲームこそＲＰＧだ！
- 人気パソコンＲＰＧ大解剖！
ザナドゥ／ハイドライドIIほか

☆特集II　それいけ！　ファミコン・セガ
- ドラゴンクエスト／アトランチスの謎ほか

☆徹底研究　タイムエンパイア

☆ビデオゲーム・ラボ

大募集

Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート、ロングいずれも可）。

●プログラムはテープに入れてください。[illegible]作品は原則として返却できませんので、あらかじめコピーをとってください。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめの原稿用紙3枚以内にまとめてください。[illegible]には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください。

原稿

「ぴーぴんぐルーム」、「スペースバー（はみだしBEEP）」について、原稿を募集します。

★「ぴーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい！ ぜったいおすすめ」とか、「がっかり！ 期待はずれのソフト」、[illegible]、「ここが知りたい、だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもＯＫ。

●原稿は400字づめの原稿用紙なら1枚くらいをめやすにしてください。

★「スペースバー（はみだしBEEP）」にも、みんなの原稿を送ってください。

●原稿は100字くらいをめやすにしてください。

※原稿はすべてたて書きにし、[illegible]を明記のうえ下記まで送ってください。

送り先　〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室 [illegible]係

RPG幻想辞典
第10回／魔法応用編

文＝早川　浩
イラスト＝Nikov

ファンタジック・ロールプレイングゲームの世界で使われる基本的な魔法については、すでに第7回で説明した。今回の幻想辞典では、魔法の世界をさらに深く掘り下げてみよう。

ギリシア神話 パートIII

今回は魔法がメインなので、有名な魔女メディアについての話をしてみよう。

ギリシア神話には「黄金の羊の毛皮」という有名な話があるが、メディアが神話の舞台に登場するのは、この話が最初だ。

コルキスの国には、黄金の羊の毛皮が、眠りを知らない竜によって守られていた。テッサリアの王の息子イアーソーンは、王位を譲られる条件として、この毛皮を取ってくるように命じられた。

このためイアーソーンは、ギリシア中の英雄（ヘラクレスやテーセウスなど）を集め、粗末な船でコルキスの国に向かった。この間の冒険にまつわる話は有名なのだが、また別の機会に紹介するとして、メディアの話をしよう。

メディアは目的地のコルキスの王の娘で、すぐれた魔法使いであった。イアーソーンと恋に落ちたメディアは、彼が黄金の羊の毛皮を手に入れるのに協力したのだ。

コルキスの王は、毛皮をイアーソーンに譲る条件として、難題をふっかけた。青銅の足をした火を吹く2頭の牡牛を鋤につないで大地を耕し、そこにカドモスの退治した竜の歯（これをまくと、武装した兵隊が生えてきて、まいた人間に襲いかかる）をまけというのだ。

イアーソーンは火を吹く牡牛のほうはなんとかしたのだが、竜の歯から生えた兵隊には、大苦戦を強いられた。そこでイアーソーンは、メディアに習った魔法で兵隊を同士討ちさせ、危機を脱した。

さらに、最後の難関の竜も、メディアが魔法で眠らせてしまい、2人は、無事毛皮をテッサリアに持ち帰ったのだ。

さて、テッサリアに帰った後、メディアはイアーソーンの父アイソーンを若返らせた。しかし、メディアが魔法使いとしてよいことをしたのはここまでであった。

シェイクスピアの『マクベス』に出てくる魔女は、じつはこのメディアなのだが、この後メディアは、「魔女」という悪印象の呼び名どおり、恐ろしい事件を次々と起こすことになる。

まず、イアーソーンの伯父で王座を狙っていたペリアースを、アイソーンと同じように若返らせるといつわって、殺した。そして、イアーソーンに離婚されると、自分の子供たちを殺し、宮殿に火をはなち、蛇のひく二輪車に乗って逃げてしまった。

アテーナイにたどりついたメディアは、テーセウスの父、アイゲウス王と結婚した。テーセウスは、子供の頃他人の手で育てられ、成人したら父に会う約束をしており、ちょうどアテーナイに出てきたところだった。

メディアはテーセウスを邪魔に思って、彼を毒殺しようとした。しかし、あっさり見破られ、アジアへと逃げていった。

このように、ギリシア神話に登場する魔法使いメディアは、後半では完全に悪役となっている。魔法使いにまつわる恐ろしげなイメージは、メディアのこんな話から人々の心に植えつけられていったのかもしれない。

魔法応用編

今回は、基本編にくらべると攻撃用の魔法が少ない。これは、攻撃用の魔法が、ただ単に規模を大きくして（たとえば、火の魔法ならば、一匹に対するものを、一グループ、あるいは敵全体に対するものにグレード・アップする）いるだけのものが多く、とくに

ここで採りあげるまでもないと思われるためだ。
そのかわり、攻撃用でも防御用でもない非戦闘タイプの魔法が多くなっているが、残念ながら、これらはコンピュータRPGでは、あまり使われていない。

戦闘タイプの魔法

グロース［Growth］

基本編で出てきた「ストレングス」とは少しちがう。ストレングスは、キャラクターの力の強さを一時的に何倍かにするもので、そのキャラクターの他の部分（敏しょう性、体力など）に変化は生じなかった。しかし、このグロースは、キャラクターを一時的に成長させてしまうのだ。たとえば、新米戦士を一時的にベテラン戦士にしてしまうといった効果がある。しかし、魔法使いを成長させても、知識は増えないので、強力な魔法を投げられるようになるといった都合のいいことは起こらない。

この魔法のもう一つのタイプは、体を大きくする、というものだ。つまり、身長2メートルのキャラクターが、4メートルにもなったりするのだ。別名「巨大化の魔法」とも呼ばれている。

コンピュータRPGでは、前者のような効果がある魔法として、ウィザードリィのHAMANがある。

ファイアーウォール［Fire Wall］

直訳すると火の壁となる。ファイアーボール（Fire Ball）が一匹しか狙えなかったのに対し、複数の敵を同時に攻撃できるタイプの火の魔法だ。

文字どおり火の壁を作ってしまうウォールタイプの他に、ストーム（Storm）タイプがある。これは、直接敵を攻撃するもので、ファイアーボールの強力版だが、ウォールタイプにくらべてよけられる可能性がある。

ウォールタイプは、地面が湿地だったり、水面に敵がいたりすると使えないことが多い。だから両タイプとも使えれば、火に弱いモンスター（ミイラ男など）に対する備えは万全だろう。

コンピュータRPGで魔法が登場するゲームなら、必ずといっていいほど出てくる魔法だ。

ブリザード［Blizzard］

前の火の魔法とは正反対の氷の魔法がこれだ。アイスボールなんて魔法はない（氷をぶつけても、たいしたダメージにはならんだろう）が、相手を氷づけにするこの魔法なら役に立つ。通常、複数の敵に効果がある。

この魔法が非常に有効なのは、相手が火の魔法に強いモンスター（ファイアードラゴン、サラマンダーなど）の場合だ。

コンピュータRPGでは、ファイアーウォール系の魔法と対でよく使われることがあるが、効果は火にくらべてやや落ちる。

ホールド［Hold］

名前からどんな魔法か判断するのは難しいが、かんたんにいってしまえば、相手を動けなくしてしまう魔法である。

この魔法には、相手を金しばりにして動けなくするものと、クモの巣状の糸を出して相手を動けなくするものの2つのタイプがある。

前者のほうが、効果、確実性ともにあり、難しくなっている。この魔法をかけて、敵の動きを止めれば、急所が狙いやすくなり、相手に与えるダメージが2倍になったり、一撃で殺せたりする。

ただし、この魔法には弱点もある。それは、アンデッドモンスターには効果がないということだ。

コンピュータRPGでは、かなり使われてはいるが、一撃必殺の効果を出しているゲームは、残念ながらない。

イリュージョン ［Illusion］

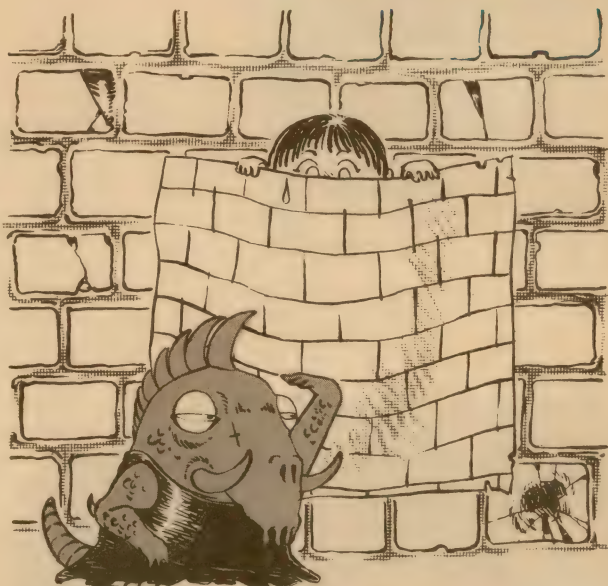
相手に幻を見せる魔法である。たとえば、ドラゴンなどの幻を出して、相手に逃げさせるといったことができる。しかし、しょせん幻覚なので、ダメージを与えることはできない。

また、知性がなく、恐れることを知らない相手には、まったく効かないし、知性の高い相手には、見破られてしまってやはり効果がない。

結局この魔法が有効なのは、少々の知性を持つ敵、つまり、人間や鬼族のモンスターということになる。

しかし、別のモンスターでも、そのモンスターが苦手としているものを出せば効果がある。つまり、ツインテールに襲われたら、グドンを出せばよろしい（わっかんねーだろーなー）。

ちなみに、僕に襲われたときは、編のK氏か、某ライターを出せば、あっという間に逃げ出します。

インビジィビリティー ［Invisibility］

自分の姿を消してしまう魔法。この魔法の効果には何段階かあり、消えるのが自分一人だったり、パーティー全員だったりする。消えている時間も、とくに決まっていない。

おもに防御用として使われる魔法だが、攻撃の際もおもしろい使い方ができる。姿が見えなければ、相手の後ろに回りこむのもかんたんだ。

ほとんどのモンスターは後ろからの攻撃に弱いため、かなりのダメージを与えることができるだろう。

この魔法は、ほとんどのモンスターに効果がある。しかし、音やにおいで敵を見つけるタイプのモンスター（たとえばコウモリ）には、当然まったく効果がない。

コンピュータRPGでは、実際に姿を消すと説明されている魔法はほとんどないが、味方や自分のアーマークラスを下げる魔法も、このなかに含まれていると考えていいだろう。

アンティ・マジック ［Anti Magic］

基本編で紹介したシールドが、武器などの攻撃を防ぐ魔法なのに対し、このアンティ・マジックは、魔法の攻撃を防ぐ魔法である。

魔法を防ぐといっても、すべての魔法を防げるわけではない。武器などとの組み合わせ型の魔法や、火や氷などの魔法を防げないことが多く、防げるのはおもに、スリープやチャームなどの直接ダメージを与えない魔法である。

このアンティ・マジックの一段階上のレベルの魔法として、カウンターマジック（Counter Magic）がある。これは、相手が投げた魔法を、そのまま相手に返す魔法である。

しかし、このカウンターマジックまで出てくると、ゲーム展開がとんでもないことになってしまいかねない（たとえばカウンターマジックの投げあい）。

コンピュータRPGでは、ハイドライドIIに、相手のマジックポイントを減らすサイレンス（Silence）という魔法があり、ちょっと似ている。

非戦闘タイプの魔法

アンティドウテ ［Antidote］

毒に冒されてしまったキャラクターを解毒する魔法である。ヒーリングと似ているが、解毒するだけで、体力までは回復しない。

このように特殊な状態に陥

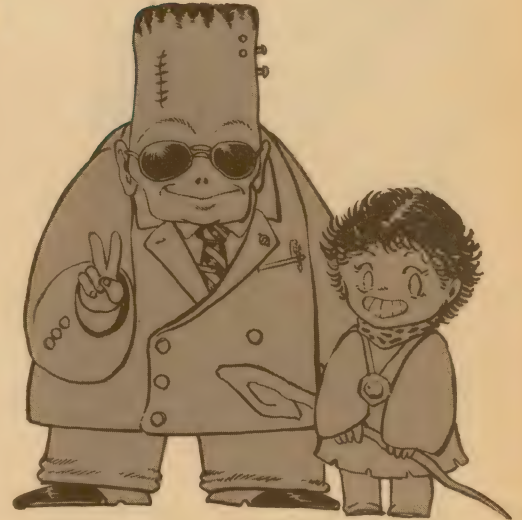
ってしまったキャラクターを回復させる魔法は、他にもある。特殊な状態には、恐怖にかられる、眠りこむ、パラライズする（しびれる）、しゃべれなくなる、石にされる（メデューサなどに）、などがあり、それぞれ別の魔法でなければ回復させることはできない。
　コンピュータRPGには、ほぼ100パーセント出てくる魔法だ。

レイズ・デッド［Raise Dead］

回復させる魔法としては最強のものである。なにしろ死人を生き返らせてしまうのだから（ゾンビとは違うぞ）、これほど強力な魔法もない。
　一口に死人を生き返らせるといっても、死人の状態によっても違う。まだ肉体が存在するものと、すでに灰になってしまったものとでは、切り傷とガンの治療ほどの差がある。いずれにしても、この魔法が使えるようになれば、最高クラスの魔法使いと呼べるだろう。
　コンピュータRPGでは、ウィザードリィのDI・KADORTOがこれにあたる。

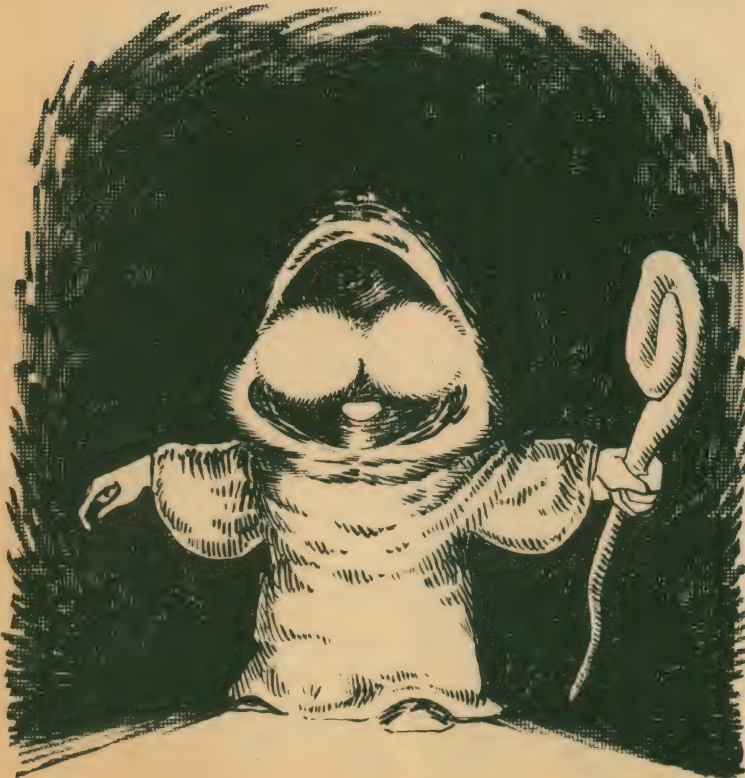
スピーク［Speak］

基本編にリードの魔法があったが、それとは少し違って、一定の時間、一定の種類の動物や植物と、話ができるようになる魔法である。
　何となくマンガっぽいが、会話のできる鬼族などのモンスターもいるのだし、情報収集が中心のボード版RPGならではの魔法といえるだろう。当然、動物より植物としゃべるほうが難しい。
　コンピュータRPGには出てくるわけがない（と思う）。

パスウォール［Pass Wall］

壁を通り抜ける魔法で、ダンジョンなどの地下迷宮でよく使われる。
　地下迷宮などでは、かんたんに行けないような場所に、宝などの重要な物が置いてあることが多い。そんなときは、この魔法を使って取りにいけばよい。
　ほとんどドラえもんの世界だが、魔法なのだから何ができても不思議はないだろう。
　コンピュータRPGでは、ウルティマシリーズのすべてに出てくる魔法だ。

インフラビジョン［Infravision］

前回のキャラクター編で、エルフやドワーフの特徴として書いたインフラビジョンと、同じものだ。つまり、暗闇でも目がきくようになる魔法なのだ。
　この魔法を使えるようになれば、灯りをつけなくてもよくなるため、モンスターなどに気づかれずに近づくことができる。
　当然のことながら、明るい場所で使っても、何の役にも立たない。
　コンピュータRPGでは、灯り（Light）の魔法と混同して使われていることが多く、インフラビジョンだけという使われ方はまずない。

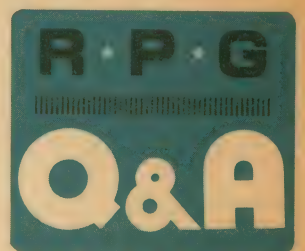
ウィザード・アイ［Wizard Eye］

これも前と同じように「見る」系統の魔法だ。どのようなものかというと、魔法使いが目の部分だけを分離させて、まだ開けていない部屋の中をのぞいたりするのに使うのだ。
　この魔法を使えば、部屋の中にある罠、モンスター、宝物などを事前に知ることができる。
　だから、モンスターのサプライズアタック（奇襲攻撃）を防げるし、宝物がない部屋でのむだな戦闘も避けられるのだ。
　魔法とはいえないかもしれないが、マジックアイテムのクリスタルボールやESPメダルなども、同じ効果を持っている。
　残念ながら、コンピュータRPGでは見たことがないが、ボード版では非常に役に立つので、しばしば登場する。

✖ESP

ESPとは超能力のことだが、RPGの魔法としては、超能力のなかでもとくにテレパシーのことを指す。相手が知性を持っていて、何か考えている場合、この魔法を使えば、その考えを読むことができるのだ。
　相手の考えが読めれば、交渉も有利に進められる。また、秘宝などの情報も、わざわざ聞きだささなくても知ることができ、非常に便利だ。
　この他に、テレキネシスという超能力の魔法もあるが、ここまでできてしまうと、魔法使いというより、超能力者といったほうがいいだろう。
　コンピュータRPGには出てこない、といいたいところだが、SF・RPGならばありうるかもしれない。

✖テレポート［Teleport］

その名のとおりテレポート（瞬間移動）をする魔法だ。
　魔法としてはほぼ最強レベルで、地下深くから脱出しなければならないときなどに、非常に有効だ。ところが、他の魔法とくらべて、失敗したときのダメージが大きいという欠点もある。テレポートする方向を間違えると、死につながることが多いのだ。
　この魔法は、コンピュータRPGでは、ウィザードリィ型とウルティマ型とがある。
　前者は、テレポートする位置を具体的に指定する。それに対し、後者は単に、ダンジョン内から上下の階に、あるいは地上にテレポートするというタイプである。
　ウルティマ型のほうが無難だが、ウィザードリィ型のほうが魔法としてはかなりおもしろい。

RPG Q&A

えー、今回の質問は、東京都杉並区の森田あかねさんからだ。

Q 先月号のイラストに、早川さんが登場していましたが、本当にあんな顔してるんですか? また、あのペットは何ですか?

A お答えします。私はサングラスなんかけてませんし、八重歯も出てません。去年の2月号のカラーページに顔写真が出ていますから、それを見て下さい。
　実際の私を見たければ、246号線を赤いガゼールで走ってますし、市ヶ谷近辺の靖国通りで転倒している青いリード(バイク)を見つければ、80パーセントは私です。

ちなみに、横にいる謎のペットは、イラストレーターのNIKOV氏で、顔もそっくりです（プロフィールの27型が彼の自慢）。
　さて、クイズの答えだが、テストがあって手紙を見ていないので、今月はパス（ゴメンナサイ!）。
　最近注目のRPG。国産ゲームもおもしろいが、やはりアップル版の「バーズ・テイル」(EOA社)がいい。最近、ゲームをやるヒマもないので、栃木県の藤田君、このゲームのレポートをよろしく。
　それでは今月のクイズをいってみよう。
　ザナドゥに出てくるマジックアイテムのうち、他のRPGゲームの題名になっているものは?
　正解者のなかから3名に……、何をあげるか来月までに考えておきます。というわけで、また来月。

第14回 パイナップル通信

文●桃園隆夫

アミーガ、アタリ520ST最新情報

名作がアミーガで生まれ変わった

今回も先月に続いてアミーガのニューソフト情報、それに、ソフトもふえてますます楽しみな、アタリ520STの最新情報をお送りしよう。

まず、アミーガのニューソフトからだ。ニューといっても、アップルファン諸君にはおなじみの、あの「SKYFOX」の移植版なんだ。とはいえ、グラフィックもサウンドも、まったく別のゲームに生まれ変わって再登場といった感じだ。

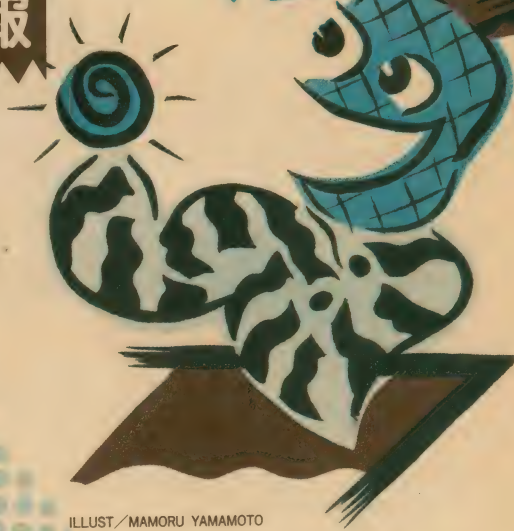
タイトル画面を見ただけで、質の高さを予感させる。

敵の位置をディスプレイしてたしかめる。

この「スカイフォックス」、オリジナル（アップル）版とC-64版はRAY・TOBEYが作った。が、今回のアミーガ版は、DYNAMIXという、アミーガにプログラムを移植する会社が作っていて、エレクトロニック・アーツ社が、ディストリビューションを行っているんだ。

内容の説明は、もう有名なゲームなのではぶくが、例のコントロールGコマンドがないのが残念だ。でも、音と映像がド迫力なので、まあ許してあげよう。

音はサンプリングで、これまたレコーディングスタジオで録音されたようだ。グラフィックも1つ1つのキャラクターにグラデーションをほどこしてある。本物の戦車、戦闘機みたいで、思わず敵キャラクターに見とれてしまう。

敵の攻撃を何回か受けると、フロントガラスにヒビが入って、だんだん機体全体にそれが広がっていくんだけれど、それがまた美しくて、何回もやられたくなってしまうんだ。これはもう、1つの映画といっていいゲームだ。ぜひ、実物を見てもらいたい。

この原稿を書いている間に電報が入り、EOAの「ARCTIC FOX」（3D戦車シミュレーション）とアクティヴィジョン社の「HACKER」、そしてサブロジック社の「フライトシミュレータ」が発売されたという。これも入手できしだい紹介したいと思う。

ILLUST／MAMORU YAMAMOTO

おもしろくなるぞ。520ST!

お次は、ひさびさにアタリ520STのニューソフトたちだ。

アタリ社はこの520STの発表約5ヵ月後の今年1月に、上位機の1040STを発表（メモリが1MBで3.5インチダブルサイドのディスクドライブが本体内蔵という、アップル社のマッキントッシュプラスを意識したマシン）した。しかし、520STのほうも平行して販売していくようだ。

そんなこともあって、520STの価格が大幅にダウンし、買いやすくなったのはうれしい。しかも、アメリカでは、520、1040とも全米のデパート、スーパ

破滅の美学？ たとえやられても、満足感が残る。

動きが速すぎて、この写真をとるのもひと苦労だった。

ーマーケット（日本の感覚からすると不思議だが、USAのスーパーでは、TVとか車まで売ってるノダ）などで売られる予定があり、一般の家庭にもかなり浸透していきそうだ。

ちょっと前置きが長くなってしまったので、ぼちぼちソフトの紹介をしよう。

まず、FTL社の「SUNDOG」のバージョン2だ。内容はアップル版とまったく同じだが、このST版ではマウスを使用できるので、スムーズにゲームを展開していける。

グラフィック、とくに町、プレイヤーのSHIPなどが、オリジナルのワイヤフレームとちがって、520STのカラーを生かしきっている。だから、アップルで最後までやってしまった人でも、新鮮な気分でゲームを楽しめると思う。

ちなみに、アップル版もバージョン2.0が発売中だ。FTL社がこのソフトの権利をアーコレイド社というところに売ったため、アップル版のみその会社から出ている。

サンドッグのグラフィックはメカ好きを狂喜させる。

パロディたっぷり新感覚アドベンチャー

次は、あのシェラオンライン社の「ウルティマII」と「キングスクエスト」の続編「キングスクエストII」だ。「ウルティマII」のほうは、やはりSTらしく、ほとんどマウスでコントロールできて便利だ。欲をいえば、グラフィックをもうちょっと工夫してほしかった。もっとも、これからバージョンアップされる可能性もあるけどね。

ウルティマII。
RPGのなかでも高い人気をほこるシリーズだ。

キングスクエストIIの一場面。家に入ってだいじょうぶかな？

おばあさんに化けたオオカミに食べられてしまった。

「キングスクエストII」は「キングスクエスト」の続編とはいっても、主人公が同じなだけでストーリーなどは異なる。だから、IIのほうから始めても、十分楽しめるだろう。

ある朝、王子が鏡の中の自分を見ていると、鏡の中にスーッとある女性の姿が現れる（後にこの女性がプリンセスになるのだ）。その姿が忘れられなくなった王子は、その女性をさがす旅に出るのだ。

このゲームには、いくつかの童話がもりこまれていて（赤ずきんちゃん、ジャックと豆の木など）そのストーリーに沿っていかないと進めなかったりする。ここらへんは、今までのアドベンチャーとは、ちょっとちがう感覚だ。

しかも、隠れキャラクターがたくさんあって、思いがけないなつかし物の登場に感激してしまう。たとえば、洞窟の中から、テーマソングとともに、バットマンカーがいきなり現れたりするんだよ。

ゲームのマネをしてはいけない!?

こちらはハッカー。地下行動用のロボットだ。

日本でスパイとコンタクトしたところ。バックに鳥居が見える。

最後に、アクティヴィジョン社の「HACKER」を紹介しよう。これはタイトルのとおり、ハッカーになってシステム侵入をしてしまうというとんでもない(?)ゲームなんだ。

あるロボットを開発している巨大企業のメインコンピュータに、電話回線から入りこむ。さらに、海底トンネルに侵入し、あらゆる国のスパイとコンタクトをとり、その企業の持つ秘密情報を得る。まさに、とてつもないアドベンチャー＋アクションゲームだ。

とくに日本のスパイとの情報交換のときがおもしろくて、ちゃんと日本語を話してくるんだ。これには、さすがにぶっ飛んでしまった。この「HACKER」は、520ST版のほか、アップル、C-64版なども発売中なので、ぜひプレイしてもらいたい。

アミーガが発売されて、マック、アタリ520STと新御三家が生まれたわけだけど、おもしろいのは、最近ソフトハウスが、どのマシンのソフトを開発するかという立場をハッキリさせてきたことだ。

データソフト社、オンライン社などに聞くと、520・1040STがベストだというし、EOAに聞くと、アミーガ以上のパソコンはなく、520STなんてプアーマシンだという。

そろそろ日本のパソコンマニアも、バージョンアップなど気にせず、一つのマシンをじっくり育てる時代になったんじゃないだろうか?

さて、パイナップルからのお知らせを1つ。

まだアミーガ、アタリの動いている画面を見たことがない人が多いと思う。そこで、今度これらのゲーム、グラフィックなどを録画したビデオの販売を開始した。興味ある人は、パイナップルまでハガキ、電話で連絡してください。ベータ、VHSとも2500円です。

次回は、アップル、C-64のMIDI用のソフト、ハードについて書くよ。では、LOG★OFF

※先月号で紹介した「ミュージクラフト」の会社名が"エグソウエア"となっていましたが、"エヴリウエア"のあやまりでした。ごめんなさい。なお、このソフトはエレクトロニック・アーツから発売されることになりました。

愛読者カード〈5月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★あなたが好きなパソコンゲーム・ベスト1

★あなたが好きなビデオゲーム(ゲームセンターのゲーム)・ベスト1

★あなたが好きなテレホビーゲーム(ファミコンなどのゲーム)・ベスト1

★いま、いちばん欲しいもの

★今月の通信簿(記入方法は148ページを参照してください)

	イイ	イマイチ	ヤメテ		イイ	イマイチ	ヤメテ		イイ	イマイチ	ヤメテ		イイ	イマイチ	ヤメテ
01				07				13				19			
02				08				14				20			
03				09				15				21			
04				10				16				22			
05				11				17				23			
06				12				18				24			

愛読者カード(今月の通信簿・記入の方法)

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月の BEEP を採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に◯で記入してください。

GAME OVER

●「ういろうの生態」―ジンさんが抹茶ういろうを買ってきた。1日目、皿にテンコ盛りになっている。2日目、カビはまだ生えてない。3日目、カビが生えたようだ。4日目、朝見たら生ゴミと戯れていた。　(愛玩具サミー)

●あのBEEPから、驚異のアクティブロールプレイングスタッフがデビュー! ウーロン茶などのアイテムを与えることにより、超リアルな動きで編集室(迷宮?)内を歩きまわる。今年のベストヒットまちがいなし!?　(頭)

●敏感な(?)私は、今花粉症に悩んでいる。先日、「毎日花粉を食べれば抵抗力がつくんじゃない?」という意見が出た。それを聞いていた㋫とサミー、「コシヒカリに花粉をかけるとおいしそう!」。さすが新潟県人。(TAKE)

●雑誌が出るまで気づかなかった。ミスにミスが重なって大失敗は生まれるらしい。一瞬、まっ青になったが、もう手遅れだ。どうしようもない。サカサのマップを出すようなことは、2度としません。お許しを!　(T・S)

●アルバイトの女子大生(みんな可愛いと評判!)を〝29歳独身〟でだましているジンは、じつは3月某日、銅婚式を迎えました。3人の子供がありながら、女子供を欺き続けた38歳の努力には頭が下がります。ヤリッ!　㋫

●ゲームの世界というのは、豊かな広がりを持った世界だと思う。しかし、最近のように必勝法ばやりだと、ゲームの寿命も短くなるし、必勝法ぬきのゲームも作られなくなりそう。このままでは、ゲームがア・ブ・ナ・イ。(K)

●BEEP流に大ブームについて考えたので、今月はファミコンのページがぐっと増えた。パソコン、ビデオゲームファンのみなさん、どうでしたか? さて、今月もまた1人、ピチピチの新人が加わりました。ヨロシク。(ジン)

プログラムのバグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日〜金曜日
午後4時〜6時

TEL(03)263-2230

●編集
豊田素行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二　石村　治　桑原　修
●協力スタッフ
浮田利康　遠藤行一　木下淳博　西城恵
佐々木好幸　SHOTAN　武井つかさ
中村龍彦　早川浩　氷水芋吉 Lumen Party
CPM闘幻狂ファミリー
●校正
関　民子+グループごじら

月刊 Beep 5月号
昭和61年5月1日発行(毎月1日発行)第2巻第5号
通巻18号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版事業部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19 ☎06・644・0191(代)
■印刷　大日本印刷株式会社

雑誌17659-5

おい、キミ
おもしろゲームを
ひとつかみほど
買ってきてくれないか?

SOFT JUNGLE

ソフトジャングル

ILLUST/TOSHIKI SAWADA

1位 XANADU（ザナドゥ）

(日本ファルコム)

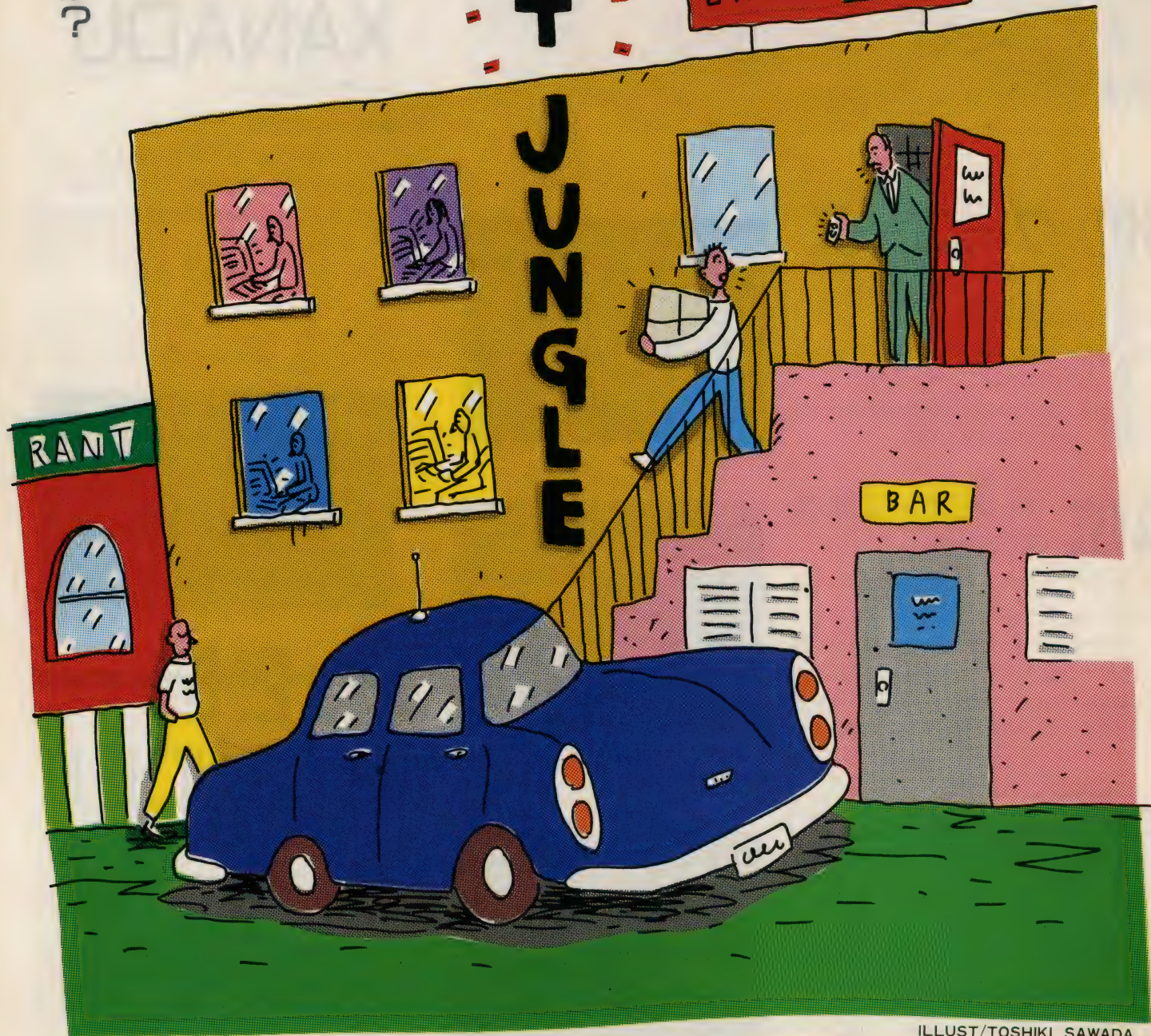
●ロールプレイングゲーム

ここにきて、またHYDLIDEIIを90ポイントもリードしました。連続4回の1等賞で、このままいくと、あのHYDLIDEの6回を超えるのでは!?と、期待してしまいます。6回＝半年ですからね。〈写真はX1版〉

2位 HYDLIDE II

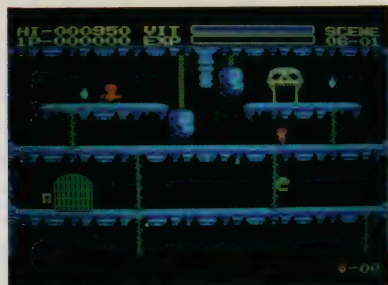
(T&Eソフト)

●ロールプレイングゲーム

「マップのあちこちに謎がいっぱい隠されている、とはわかっていても、そのあちこちがどこなのかわからない。まるでナゾナゾの世界だ!」とメゲているのはライターの某。最近のはやり? 〈写真はＰＣ－88版〉

3位 グーニーズ

コナミ

●アドベンチャーゲーム

前月6位からベスト3に。2位とは80ポイントの差ですが、ＭＳＸ版のみでこのガンバリはサスガ! 現在ファミコン版でも人気上昇中で、隠れキャラ情報が届いています。〈写真はＭＳＸ版〉

4位 チャンピオン・プロレス・スペシャル

マイクロネット　　　　©セガ

●アクションゲーム

ここだけのお話ですが、(編)の(麻)氏は以前プロレスの本を作っていました。プロレスを知らない(担)が"エンズイ斬りってなに?"と聞けば、(桑)君相手に手とり足とり答えてくれる!? 〈写真はＰＣ・X1版〉

5位 トリトーン

ザインソフト

●ロールプレイングゲーム

BEEP'85・12月号でＰＣ版を紹介しています。2月以降、34→26→9→5位と着実に駒を進めました。で、なんと右の写真はラストまぢかのシーンという大サービス!!……かな? 〈写真はＰＣ－88版〉

ゲームもいいけどツールもね！

アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	価格
1	モダンコンピューターピープル	N	13,000円
2	ウルティマⅣ	RP	19,000円
3	バーズテイル	RP	16,000円
4	メビウス	RP	19,000円
5	テンプル オブ アプシャイトリロジー	RP	13,000円
6	リーチ フォー ザ スターズ	S	19,800円
7	オートデュエル	RP	16,000円
8	ウィザードリィ	RP	15,000円
9	キャリアーズ アット ウォー	S	17,000円
10	ウィッシュ ブリンガー	AD	12,000円

協力店　東京・富士音響マイコンセンターRAM I
大阪・ソフトショップ　ハミングバード

いつもゲームだけをランキングしていますが、アップルソフトのなかにはかなりよくできたツールもあります。たとえばこのところ話題になっている“ファンタビジョン（ブローダーバンド）”は、なんと総合得票数で1等賞だったのです。このコーナーで紹介できないものは、『パイナップル通信』などで採り上げたいと思います。

再度独走態勢に入った“XANADU”の底力はたいしたもの。ただ新作ソフトが21位以内に2本だけというのは淋しいかぎり……。

ベストヒット21

ランク	傾向	ソフト名（ソフトハウス）	ジャンル	機種	媒体（価格）
1		XANADU（日本ファルコム）	RP	PC-80mkII SR/88(mkII)/88SR/98E(F/M/U/V)、X1(C/F/tu)	T(6,800円) 5D(7,800円)
2		HYDLIDE II（T&Eソフト）	RP	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV) X1(C/F/tu)	T(4,800円) 5D(6,800円)
3	⇧	グーニーズ（コナミ）	AD	MSX	ROM(4,800円)
4		チャンピオン・プロレス・スペシャル（マイクロネット）	AC	PC-80mkII(SR)/88(mkII/SR)、FM-7、MZ-25、X1(F/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
5	⇧	トリトーン（ザインソフト）	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII/SR)/98F(MV)、FM-7/77(AV)、X1(F/tu/F/D)、MSX	T(4,800円) D(6,800円)
6	⇧	HYDLIDE（T&Eソフト）	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR)/98(E/F/U) FM-7/77、X1(C/F/tu)、MSX(2)、MZ-20/22/25	T(4,800円)、ROM (5,800円)、D (6,800円)
7	⇩	ウィザードリィ（アスキー）	RP	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U/V)、 FM-7/77、X1(tu)	D(9,800円)
8		夢幻の心臓II（クリスタルソフト）	RP	PC-88(mkII/SR)	D(7,800円)
9	⇧	蒼き狼と白き牝鹿（光栄）	S	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U)、 FM-16β、MZ-25、MSX	T(4,800円) 3.5D(8,800円) 5D(7,800円/8,800円)
10	⇩	キャッスルエクセレント（アスキー）	RP	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、 X1(C/tu/D/F)	T(4,800円) D(6,800円)
11		地球戦士ライーザ（エニックス）	AD	PC-88(mkII)/88SR、FM-7/77	T(4,800円) D(6,400円)
12		三国志（光栄）	S	PC-88(mkII/SR)	D(14,800円)
13	○	リグラス（ランダムハウス）	RP	PC-88(mkII/SR)、X1(tu)、FM-7/77	D(6,800円)
14		超時空要塞マクロス カウントダウン（ボーステック）	AC	PC-88(mkII/SR)/88SR、X1(C/F/tu)、 MSX	T(4,500円)、ROM (5,800円)、D(6,500円)
15	⇧	ZONE（システムサコム）	AC	PC-98(E/F/M/U/V)	D(7,800円)
16	⇧	ワールドゴルフ（エニックス）	S	PC-88(mkII)/88SR、FM-7/77、 X1(C/F/tu)	T(4,800円) D(5,800円)
17	⇧	天使たちの午後（NSI）	アダルト	PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)、 X1(C/tu/F)	T(4,800円) D(6,800円)
18	○	レリクス（ボーステック）	RP	PC-98(E/F/M/U/V)	D(7,200円)
18	?	ザ・ファイヤークリスタル（B・P・S）	RP	PC-88(mkII/SR)/98(F/M/U)	T(4,800円) 3.5/5D(7,800円) 5/8D(8,800円)
20	⇩	THEXDER（ゲームアーツ、スクウェア）	AC	PC-80mkII SR/88(mkII)/88SR/98(E/F/M/U/V)、FM-7/77、X1(C/F/tu)、MZ-25	T(5,800円) D(6,800円)
21	○	SeeNa（システムサコム）	AC	PC-88SR	D(5,800円)

傾向				ジャンル					
	⇧ 前月から急上昇	⇩ 前月から急降下	○ 今月の注目ソフト		AC アクション	AD アドベンチャー	RP ロールプレイ	S シミュレーション	N ノンセクション

注目ソフト

★13位　リグラス（RP）ランダムハウス——前月25位から急上昇。ストーリー、画面の美しさ、キャラクターなど、どれをとっても魅力的。来月はベスト10入りも!?

★18位　レリクス（RP）ボーステック——「この素晴らしいラストシーンをぜひ見てほしくて」と、㊞を訪れたボーステック・福冨さん。言外に“どーせ見れっこないんだから”とゆー意味があったに違いないと思っているイジケた㊞。

★同18位　ザ・ファイヤークリスタル（RP）B・P・S——あまりに突然の返り咲きに“!?”の㊞。じつは6位のHYDLIDE（RP）も2月以降は3→9→20位と下降中だったのですが、再浮上。カクレRPファンがまだまだ!?

★21位　SeeNa（シーナ）（AC）システムサコム——おなじみTINYAN（タイニャン）の作ったおかしなソフト。ロールプレイ的な要素、迷路（なんと全部で80も!!）、超高速移動など、目まいのするよーな……。

★ルパン三世・カリオストロの城（RP）東宝——「ゲームに入る前の美しい画面がルパンファンには見逃（みのが）せないはず」と、東宝アドセンターの上野さんが力説！

協力店
石丸電気マイコンセンター　うつのみや片町店　キタムラ・ビコム高知電器館　富士音響マイコンセンターRAM I　J&P京都寺町店　ベルコム日立　J&Pメディアランド　ラオックス横浜伊勢佐木町店　ヤマギワ玉川店

おもしろソフト情報局

高速移動に船酔い患者続々!!

イジワル!な罠(トラップ)や仕掛け(トリック)が迷路都市にゴマンと

by 地緑土

世はまさにRPG全盛。時代を素早く読みとるタイニャンとて、これを見逃すはずはありません。

タイニャンはノロノロ動くものが嫌いです。ネズミだってすばしっこいほうがイキがいいに決まってるし、食べておいしいはずだからです。だから、タイニャンは目まぐるしく動くRPGもどきを作りました。

けれども、タイニャンはただの猫ではなかったのです。世にも恐ろしい陰険プログラマブル猫だったのです。意地悪なタイニャンは、ちょっとやそっとでは終わらない、罠(トラップ)のいっぱいつまったRPGにしてしまったのです。あらあら……。

機種　PC-88(mkII ※4月上旬予定)／88SRほか

媒体(価格)　5D(2枚組6800円)

F1レースRPG

今までのRPGとはちょっと趣が違う! 完全無欠のリアルタイムゲームというだけじゃない、古今無双のレーシングゲームでもあるRPGなのだ。名付けて"F1レースRPG"。

RPGとはいっても、キャラクター作りはない。ゲームの基本システムが、ノーマル仕様の車で迷路を走り回ってアイテムを拾い集め、徐々にグレードアップさせて最終目的を達成するというもの。つまりアイテムでグレードアップしていくところがRPGの要素なのだ。

ゲームは2つのモードがあって、1つはRPG、もう1つがF1レースもどき。後者はいろんなコースを走り回るだけのもので、本番のRPGで迷路を走るための練習モードというべきもの。しいていえば、これがRPGのキャラクターメイキング。ただし、ここで作ったキャラがRPGのほうで使えるわけではない。それなのになぜ、キャラクターメイキングなのか?

RPGのキャラはプレイヤーの分身。"キャラのレベルアップ=プレイヤーの腕"ではない。ところがこのF1もどきは"キャラ=プレイヤー"で、プレイヤーの腕が直接キャラのレベルアップにつながる。最低限のものさえあれば、アイテムがそろっていなくても先へ進めてしまうのだ。

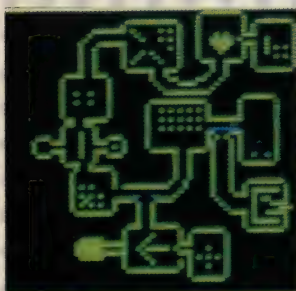
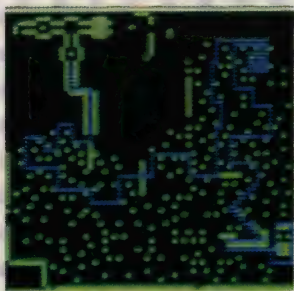
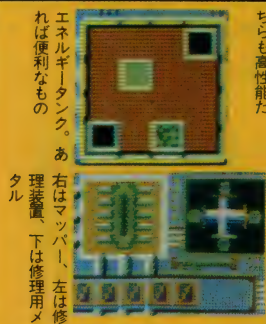
多層構造迷路

RPGにつきものの迷路もタイニャンならではの支離滅裂な構造、そして罠の数々。迷路じたいが多重階層構造で、1つの迷路(都市)が2つ以上の迷路につながっているのはもちろん、次の迷路への移動がワープポイントになっていて逆もどりはできない。迷路の数も全部で80ほどあって、最終目標へたどりつくまでに少なくても20以上を走り回らなければならない。プレイしてみればわかるが、20マップ走るのは根性がいるはずだ。

罠も、これでもかこれでもかとあって、その例を挙げてみると、

- ●スリップ　ハンドルやブレーキの利きが悪くなって、壁に衝突しやすくなる。
- ●磁気地帯　コンパスが混乱する。
- ●ブレーキ　摩擦が大きくてすぐに減速してしまう。
- ●エネルギー体　上を通過するとダメージを受ける。
- ●ワープ　迷路内でワープする。
- ●ローテスト　その上に乗ると右や左へ強制的に回転させられる。
- ●自動路　一定方向に一定速度で動く地面で、逆らって進もうとしても邪魔される。

4面：3面にワープポイントは2つある!

1面：タンクとマッパーが手に入る

4面：ここは流れに身を任せてクリア

2面：タンクと反応炉があるぞ

右はユニットの一つ、左は高性能レーダー

一面でも登場するツオーイ敵。ダメージを覚悟しよう

いろいろあるけど、真ん中だけ見てればいい

上はブレーキ、下はエネルギー吸収装置。どちらもぜひ手に入れたいアイテムだ

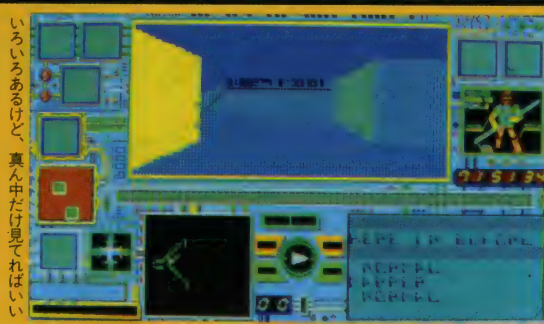
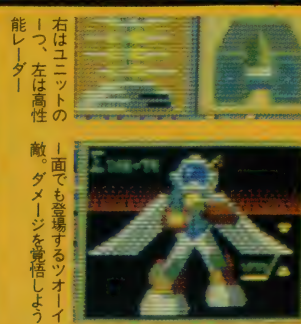
右がエンジン、左が反応炉。どちらも高性能だ

右はマッパー、左は修理装置、下は修理用メタル

エネルギータンク。あれば便利なもの

●エネルギー吸収　上を通過するとエネルギーを吸い取られる。

など。まだたくさんあるけれど、1度ひっかかった罠はよく覚えておこう。RPGの鉄則でもある！

　また、罠のほかにトリックもある。通れそうで通れない壁、あることをしないと通れない壁など。とくに通れる壁のあとにはエネルギーがゴロゴロしてたりするので、黄色い壁は要チェック！

練習用のF１レースモードの画面。敵キャラは出てこないけど、数々の罠は勢ぞろい

無事コースを回りおえて、チェッカーを受けた場面

怪物とアイテム

　怪物はタイニャンの性質を反映していて(?)じっとして動かないし、体当たりしないかぎり悪さはしない。ただし迷路の真ん中や、アイテムのまわりを囲むように陣どっている場合は、戦いを挑まなければならない。倒すには高速でぶつかるのだ。でも、倒したからって経験値が上がるわけでも、アイテムが出現するわけでもない。ただ、倒せなかったらダメージを受けることになるのだ。というわけで、邪魔にならない奴は〝さわらぬ怪物にたたりなし〟だ。

　一方、アイテムは8種類で、それぞれレベルが5つくらいある。アイテムと怪物は、レーダースクリーン上ではまったく同じ姿で描かれるので要注意（タイニャンの意地悪）！　そのうえ、これを知らせる文字も特注で見分けにくく、高速移動中に解読するのは難しい。取ってはじめて、メッセージスクリーンにそれが何なのか表示される。よく見てレベルを判断することだ。先へ進んだからって、イイものがあるとはかぎらないぞ。

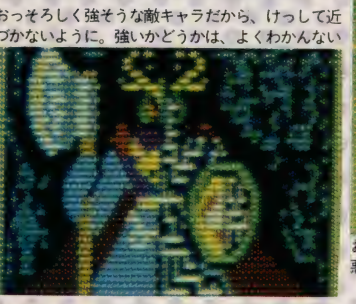
　また、アイテムを取るときはスピードを抑えるのが肝心で、高速で突っ込むとアイテムを破壊してしまう。これはいつも同じ場所にあるから、失敗したらコンティニューモードでやり直すのが賢明かもしれない。

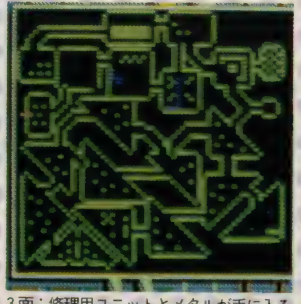
最後に

　RPGの要素が前面に出ているわりに、セーブ機能がない。ある程度先へ進むとセーブできるようになるけれど、そこまでが苦しい（どこまでも意地悪なタイニャンだ）、かなり。

　ゲームバランスはよしとはいえないけれど、熱中するゲームではある。なんてったって、体が揺れてしまうんだから。

敵キャラだと思ってよけてはいけない。各面に必ず１つはあるワープ・ポートのキャラだ

おお、サイモン博士、知っている人は知っている。悪の権化と化したサイモン博士だ。すぐ逃げよう

おっそろしく強そうな敵キャラだから、けっして近づかないように。強いかどうかは、よくわかんない

3面：修理用ユニットとメタルが手に入る

5面：この面もワープポイントが2つ

6面：どうやら行き止まり。引き返せない

比類ない壮絶な闘いを見たか!?

情け知らずの10面と㊙キャラの全確認がキミの使命だ

by 大滝龍仙

マサミ君から、ミユキちゃんへ、熱い愛のメッセージ♡♡♡

ストーリー

西暦20××年、多機能化したコンピュータは人間をマシンのコントロールから解放した。だが、人間の持つ操作する楽しみは、やがて趣味から競技へと変わっていった。なかでも公認されたマシンを、コロシアム内で戦わせる『バトリング』は、若者たちの最大の人気の的であった……。

機種　PC-60mkII(SR)/66(SR)、MZ-15

媒体(価格)　T(3800円)
QD(4500円)
3.5D(6000円)

便利なコンティニュー

"GET READY!!"というボイスで始まるお馴染みの快感アクションゲーム「グロブダー」が、MZ-15(ちなみにボクがプレイしたのはMZ-15版のみ)に登場。といっても、グロブダーを知らない人のために、ちょっと説明しよう。

プレイヤーはビームキャノンとウェイブシールドを装備したスターマシン"グロブダー"を操作し、画面上の敵をすべて破壊すれば1面クリア。ルールは単純だけど、敵のなかには連続照射しないと壊れない奴もあるからけっこう難しい。

ところでもちろん、MZ-15版にもコンティニューモードがある。これはアーケード版にもついているから知っていると思うけど、1〜99面までの好きな面からバトリングできるんだ。それにビデオゲーム版と構成の異なる面もいくつかあるぞ。

また、前回のドルアーガやギャラガもそうだったけどBGMがステレオになっているので、ステレオやラジカセなどに接続して楽しむこともできる(電波新聞のソフトは、このへんがとてもうれしい。他社にも見習ってほしい!)。MZ-15の魅力の1つだね。

ただ、残念なことに操作性がイマイチよくない。それと、8ドット単位で動くのでキャラクターの動きがギコチない(とはいっても、ビームは16方向に出るんだぞ! 砲塔は向きを変えないけど……)。

おや?"YMC"とは、どっかで聞いたような……

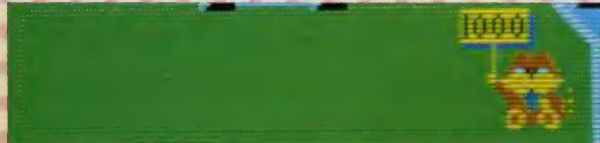
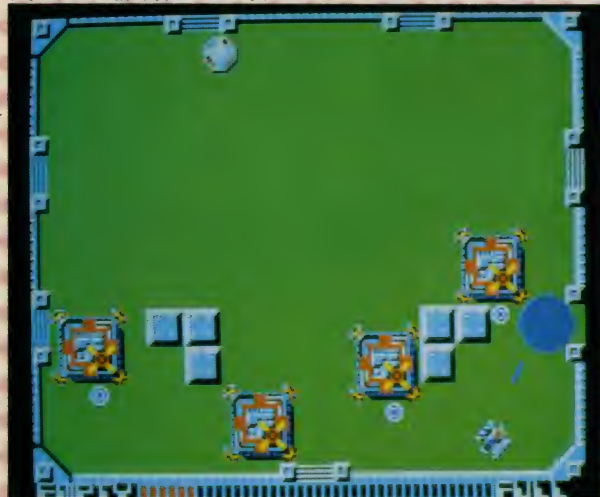
基本攻略法は、シールドを張ったら動かずに撃つべし!!

109面発見!!

そしてなんと、MZ-15だけのスペシャルモードもある! まず99面をクリアする。すると、BGMとともにメッセージが出てゲームオーバーになるんだけど、その後でもう一度コンティニューしてみよう。なんと、ビデオゲーム版にはない100〜109面が出るんだ。どんな面かは、プレイしてからのお楽しみ!!

この他にも、スペシャルボーナスや、ニャームコの1000点看板、毎度お馴染みのスペシャルフラッグも出現する!? もちろん、キャラクターではないけど、多数の隠れメッセージも存在するんだ。たとえば"PROGRAMED BY M・NAKAMURA"とか、"I LOVE MIYUKI FROM MASAMI"など。出し方は……それは自分でやってみよう。

さあ、みんなで216秒間の快感を味わおうじゃないか!

おっと〜ニャームコだ〜。どうやったら出たのかな? 龍仙わかんな〜い。

フォートレス4機と闘うグロブダー。果たして君は、この面を見ることができるか!?

グロブダーvsドモグラム。ゼビキャラどうしの対決!!勝敗はどちらに…。

これが最後の99面。これをクリアすると——何かが、起こる!?

冒険に死はつきものだって!?

暗闇に浮かぶ危険な罠には大胆かつ細心に飛び込もう

by 鎌田良久

CONAN（コナン）
（コンプティーク）

ストーリー

かつてアメリカで映画化され、熱狂的なファンを生んだ勇者コナンが、キミのディスプレイで大活躍。城を脱出して森を抜け、恐竜の洞窟を通過し……最後にコナンを待ちうけるのは？　恐ろしい化け物や危険なワナが、これでもかこれでもかと襲ってくる。

得意のジャンプとトンボ返り、そして鍵と宝石を利用して、コナンは最後の要塞までたどりつくことができるだろうか？

機種　PC-88（mkII／SR）、X1（C／F／tu）、FM-7／77

媒体（価格）　T（4800円）　3.5／5D（6800円）

この位置でブーメランを投げれば鳥はイチコロ。これは指ならしの面だ

7面は多いか少ないか

R・E・ハワードという名前の作家を知ってるかな。彼の代表作が〝コナンシリーズ〟なんだ。で、これを原作にアメリカで映画化されたのが〝コナン・ザ・グレート〟。いつだったか、日本でもロードショウでやってたでしょう？　原作は剣と魔法の世界で、センス・オブ・ワンダーが道端にころがっているみたいなもの。そのなかで筋肉モリモリのコナンの冒険が展開されるんだ。

これはAPPLEからの移植版で、それなりの雰囲気はでてるんだけど、やっていてどうもいまひとつ興奮に欠ける。はたしてその要因はなにかと考えてみると、まず難しいのコレ。やたらコナンが死ぬんだな（プレイヤーがヘタって話もあるけど）。とにかく、かなりハードなアクションゲームなわけで、この手のゲームが得意な人じゃないと、最後まではいけない感じ。

それともう1つは、画面が7面しかないこと。コナンの大冒険というには、もう少し画面がほしいね。どうせなら50面くらいドカッとあるといいんだけど、テープバージョンがあることを考えると、（きっとオンメモリでやってるんだろうから）せいいっぱいかなあという気もするね。完全な移植版を意識してるから、なかなか思うとおりにできないだろうけど、ディスク版くらいは、もうちょっとコンプティークなりに考えた面があってもよかったと思うんだ。つまり、もう少しクリアしやすくて、面数もそこそこあれば……ということかな。

画面には気を遣ってる

でも画面はわりとGOO（今はやってる日本のソフトハウスのオリジナルのアクションゲームと比べちゃいけませんよ、ああた）。なんてったってアーイドル〟じゃなくて、なんてったってAPPLEなわけで、センスが違う。画面中に色があふれる当世のゲームとはひと味違うのだ。「シブい！」と思わず言いたくなるような色使いは、一見の価値ありだぞ。とにかく巨大目要塞の面まで一度はいってみてほしいね。いけない人はパッケージの裏を見てよ。中央システムのあの絵。細かい心配りがなされているのだ。「機械」っていう雰囲気が出てて、OLDAYS but GOODIESなのだ（意味不明の人はそれでよい）。

最後に、コナンのジャンプ＆トンボ返りの部分のキャラクター数もなかなかで、動きはなめらか！

右上部に注目！　ここで鳥が来るのを待ってタッチするとイイコトが……

難なくクリア、でも失敗すると……

例1：コナン水浴びの図。なんとコナンは泳げない！

ひ弱なコナンはここでダウン。まだまだハードな面が続く

階段と巨大なサソリをクリアしたあとは、このアワに乗って……

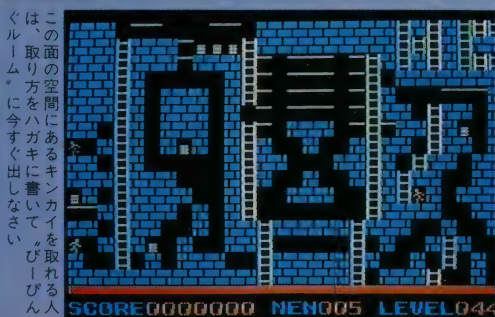
で、失敗すると血の池地獄にまっさかさま

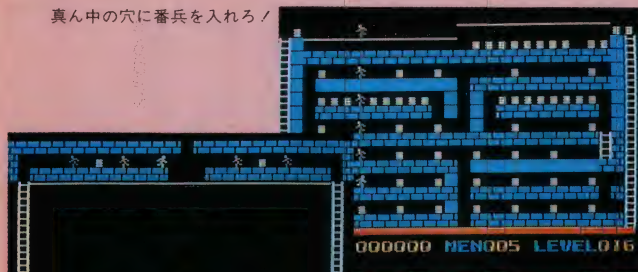
例2：コナン串刺しの図。なんて残酷な!!

超難解20面を加えてなんと60面！

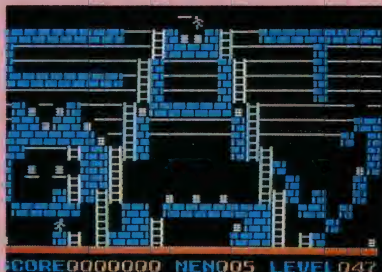
基本テクはもちろん、秘技まで飛び出すユニーク版

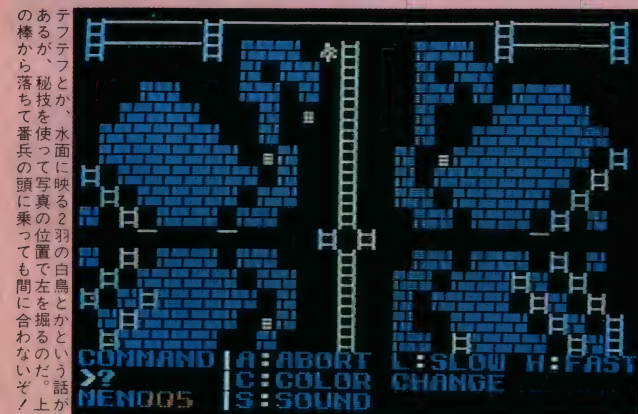
by 鎌田良久

チャンピオンシップ ロードランナー（ソニー）

この面の空間にあるキンカイを取れる人は、取り方をハガキに書いて〝ぴーぴんぐルーム〟に今すぐ出しなさい

真ん中の穴に番兵を入れろ！

中央の穴にキンカイを持った番兵が入ったらすかさずAbort

CAT。誘導せい、誘導。カンタン、カンタン

こんなカンタンなの言うことねえだ

わりと有名な面だぜ

ラクダの面だぞ。右のキンカイはスピード命。時間差で左のキンカイを取るとき、中央最下段に封じ込めた番兵を解放するのだ

テフテフとか、水面に映る2羽の白鳥とかという話があるが、秘技を使って写真の位置で左を掘るのだ。上の棒から落ちて番兵の頭に乗っても間に合わないぞ！

MSXだけの20面も

MSXユーザーのロードランナーファン諸君、ついにあのチャンピオンシップ ロードランナー（以下チロードランナーと略す）がSONYから発売されたぞ！ 待ちきれず、すでに他機種で遊んでしまった諸君も、「なぁんだ、いまさら」などといって、ここから先を読み飛ばすなんて、暴挙に出てはいけない。もちろん、まだやってない諸君は欠かさず読むべし。

なんてったってMSX版チロードランナーだけの特別な（PCでは不可能だったけど他機種では未確認の）技を紹介しちゃうのだ。

しかし、中華丼の卵は最後に食べるべきだと思っている不肖私めは、まずはゲームの説明から始めてしまうのだ。説明といったって、今さらやり方を知らないBEEPERはいまい。よって、このソフトに収められている面のお話になるわけだ。

元祖チロードランナーというのは世界中から公募された50面できたわけだけど、MSX版はちょっと違う。元祖からよりすぐった40面と、SONYが独自に作成した超難解な20面との計60面でできているのだ（レンガの色を自由に変えられるという、オマケ機能もあるぞ！）。ただし、1面ごとにパスワードがあって、1面から順番にクリアしないと先に進めないシステムは他機種と同じなのである。

もちろん全面クリアした暁には認定書ももらえちゃうのだ。操作性だってゲーム向きのMSXだからいうことなし。

秘技〝卵合体〟だぞ

それにしても、このゲームは根気の勝負だぞ、皆の衆。最初の40面、つまり元祖チロードランナーから選ばれたものは、今までにBEEPを含め、いろんな雑誌で解法やヒントが紹介されているので、それを知っていればわりとかんたんだと思うけど、残り20面が問題。はっきりいって、並たいていの努力ではこの20面は解けないぞ。今まで知られているあらゆる技を使わなければならないし、そのすべてを使っても解けないなんて面もあるわけだ、これが。

そこでついに、MSX版ロードランナーにおける究極の技を紹介することにあいなったしだい。

まずその1つは、「ロードランナーII（当然MSX版のあれだ）」の50面で出てきた（知らない人はBEEP'86・3月号を見るべし）特殊テクというやつ。これは必須テクだから絶対に（そうでもないか）習得してほしい。

そして今回初めて（だと思うけど）登場する技は、その名も〝卵合体（勝手につけたのさ）〟。このMSX版チロードランナーでは45面で使うんだけど、だいたい想像できるように（?）殺した敵の卵と合体してしまうのだ。他機種では、下にブロックがないと合体してもランナーだけがトットと落ちてしまうんだけど、MSX版はこれが落ちないで、合体したまま空間に止まっているんだ。そこで、とんでもないところにあるブロックを崩し、番兵が実体化する前に逃げるというわけ。

極めれば極めるほど奥が深いねえ！

機種 MSX（8K）
媒体（価格） ROM（5800円）

“START”だぞ!と、自己主張の激しいユーザモードのステージ

両親も応援にかけつけた80面!

“I”が難しかった人、かんたんすぎた人も遊べるぞ

by 村上和也

MOLE MOLE II (クロスメディアソフト)

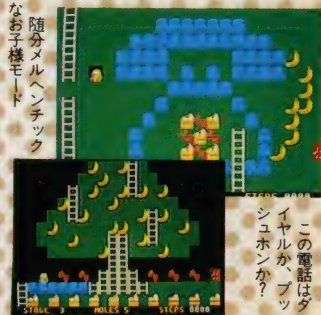
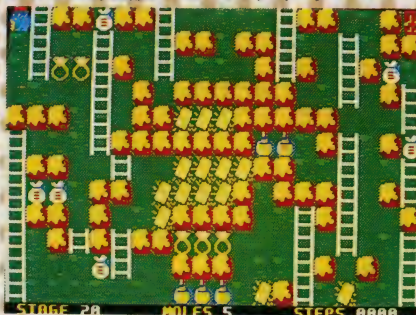
最近すっかり人気のなくなったパズルゲーム。そのなかでのパート2発売というのは、前作でいかに人気をさらったかということを裏付けている。

ところで「モールモール」シリーズでも登場しているが、“岩”がパズルゲームでお馴染みなのはなぜだろう? 「ディグダグ」「フラッピー」「バルダーダッシュ」など、ドカーン、ドカーンと岩が落ちてくるゲームが少なくないのはなぜだろう? などと、モール君の頭の上にうずたかく積まれた岩を見ながら、ふと思ってしまった。ボクらが生活している陸地=地球を構成している岩が崩れるということは、すなわち地球の危機というわけで、本能的に不安を感じるのかもしれない。それともただ安直に……?

機種 PC-88(mkII/SR)
FM-7
媒体(価格) T(3800円)
5D(5800円)

メモリ機能がウレシ!!

前作では1面も解けずに枕を涙で濡らしてしまった人、悶々とプレイし続けて気がつくと50面終了してしまっていた人、そんな人のために登場したのが今回の“II”。

3つのモードに分かれていて、まず1つはキャンペーンで募集した中から選ばれた「ユーザーからの募集面モード」。キャラクターはお馴染みパパイヤ、マンゴ、ポテトなどで、全部で40面も!

その次は素人向けの「お子様モード」。いくらお子様といってもなかには手ごわいものもあって、練習用にはちょうどいい感じ。掘るのはモール君のお母さんで、イチゴやバナナ、アイスクリームなどが埋まっている。こちらは20面。

最後はマニア向けの「超難解モード」。掘るのはモール君のお父さんで、指輪、金ののべ棒、ウイスキー等が埋まっている。こちらも20面。

そして“II”の新しい機能は? それはモール君の途中の動きを記録することによって、失敗しても希望のところから始めることができるメモリ機能。これを利用すれば、同じことを何回も繰り返さなくていいってわけ。それだけパズルに集中できるよね。

難しいの一言。超難解モードのラストステージ

随分メルヘンチックなお子様モード

この電話はダイヤルか、プッシュホンか?

公募の成果ありの40面

では、「ユーザーからの募集面モード」に、ユニークな面がたくさんあったので、その一部を紹介しよう。

●**1面**――岩で“START”と書かれている。ウォーミングアップとはいうものの、ここで行き詰まってしまう人もいるはず。

●**7面**――これも岩で“1234567”と書いてある。でも12347の順でフルーツを取っていけば大丈夫。

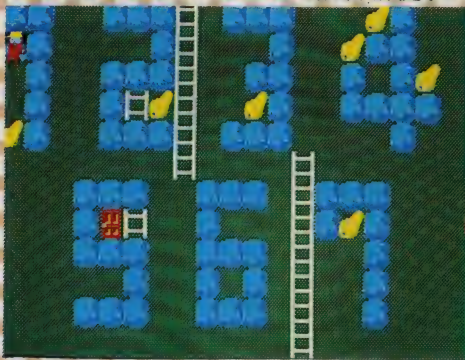
●**17面**――このへんから徐々にハードになってくる。ここはドバーッとフルーツだらけの面。でも根気さえあれば大丈夫かな?

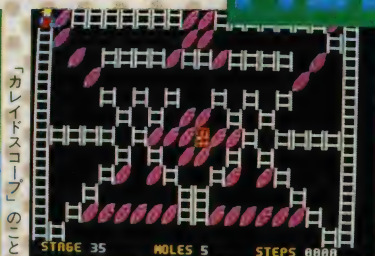
●**29面**――“MOLE”の文字の“E”と“O”の中のポテトはなんとかなっても、“M”の周りのポテトをとるのは至難の技。

●**37面**――ここまで来ればゴールは目前、と思いきや、じつはここから後半が始まるのではないかと思うくらい難しくなってくる。これは岩がハートの形に並んでいて、その中にパパイヤとマンゴが詰まっているという面。このハートの中に潜り込むには、ちゃんと脱出路を確保しておくこと。

●そしていよいよこのモードで再難関の40面!――もうほとんど絶句。でも、絶対に解けるからガンバレ!

最後に一言、モール君の数が2になったら思いっ切り高い所から飛び降りてみよう。それでは失敬。

本文中にも言ったけれども“1 2 3 4 7”の順で取れば大丈夫

パズルゲームにはつきものの、ソフトハウスのロゴ入りステージ

「カレイドスコープ」のこと

岩も土もない一風変わったステージ。上から順番に取って行けば大丈夫

"マッドマックス"ばりの過激さ
カーレース+シューティング+ロールプレイ＝痛快!!

オートデュエル（オリジン）

by 渡辺 瞬

RPG嫌いのキミへ

ボクはRPGが嫌いだった。だって、怪物（モンスター）や魔法（マジック）が出てくるなんてリアリティに欠ける気がするじゃない？　それにキャラクターを育てるのもめんどうだし……。だから編集部では、いつも森村さんや早川先生を敵に回してRPG批判をやってたんだ。

ところが、このオートデュエルはボクの抱くRPGイメージを、完全に塗りかえてしまったんだ。ゲームにリアリティがあるし、無意味な戦闘がない。それにアクションゲームの要素を、ふんだんに採り入れているんだ。ボクのようなアクションゲームファンをのめりこませる魅力がつまってるんだから、驚嘆しちゃう！　やっぱりRPGの本場アメリカのソフトだけはあるぞ！

12種の武器も金次第で手に入る。火炎放射器とマシンガンは必需品

史上最強の車、BEEP特製ピックアップトラックの仕様概要

これがゲームの設定だ！

時は西暦2030年。場所はアメリカ東海岸。FBIはあるものの、都市を一度出たなら弱肉強食のワンダーランドなのだ！

都市を結ぶ道路には、フェアレディZのパトカーなどは1台も走ってない。いるのは無法者、ならず者そして暴走族のアンチャンたちだけ！　しかも、奴等の乗っている車は対戦車砲、機関銃、レーザー、地雷など、ありとあらゆる武器で武装しているんだ。

そんな状況下で、運び屋として大活躍するのがゲーマーの第1の役目なんだ。まっ、要するに宅急便屋さんなわけ。この宅急便屋さんを足がかりにのし上がっていくのが第2の目標。さらに、FBIからの依頼で無法者、暴走族たちの親玉（ボス）を追跡し、逮捕に協力するのが最終目的なのだ。

当然、敵の無法者が武装してるんだから、こっちも対抗措置として武装する必要がある。近未来のアメリカでは憲法が改正（？）されていて、自己防衛のためなら車にど～んな武器でも搭載できるんだ。やっぱり、自己防衛精神の発達しているアメリカだけはある！　ただし、資本主義経済下ではただで武器を売ってはくれないし、車だって相当額を払わなきゃ手に入らないのだ。

フラッと現れた風来坊（ゲーマー）の信用度は0。お金を貸してくれるようなお人好しもいない。世間は厳しいのだ！　さぁ、どうやって車を手に入れ、FBIからお呼びのかかる英雄になり上がるか？

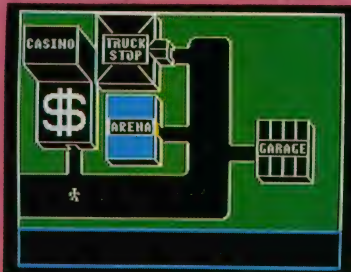
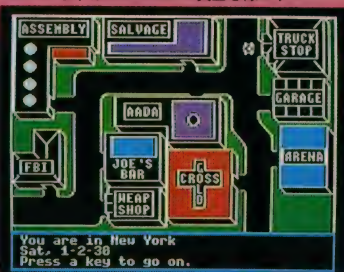
AADAでもらえる仕事（宅急便）の内容の一覧表

N.Y.のゲート。ここを出たなら、もうそこは無法地帯だ

まずは初期設定を

RPGの最初は、キャラクターの設定から始まる。ボクは『BEEP DRIVER』という名で登録した。あとはドライバー、射撃手、機械工としての能力を適当に分配（合計で50ポイントまで）すればOK。このキャラクターはよそ者だから信用度0、所持金2000ドル、健康状態は3。情けないほど弱い初期設定になってるんだ。ゲームの進行によって、こいつの信用度、3つの能力、所持金をアップさせなきゃならない。

Water Townには(???)がある。一度は行こう

$マークはカジノ。ポーカーで一獲千金を狙うもヨシ

N.Y. まずはARENAで賞金を稼ごう

ゲームの始まりはニューヨーク。自前の車がなきゃ運び屋にはなれないってんで、工場へ行って特別注文の車をオーダー……できるほどRPGの世界は甘くないゾ。所持金2000ドルぽっちでは車は買えないのだ。当然ローンもできない。まずは、トラックストップへ行って防護服を買い込む(こいつは安い)。取説(とりせつ)によると、一流ドライバーは風呂(ふろ)に入るときでも防護服を脱がないとか……。

カーデザインが魅力

車を買うための軍資金は、レース場で開催される初級レースの優勝賞金をためればなんとかなる。この初級レースは車を持ってなくても出場できて、かんたんに優勝賞金をかっさらえるはず。

そして最大の魅力は、このカーデザイン。金さえあれば、ピックアップトラックに機関銃、レーザー、火炎放射器などなど豪華な装備(?)を搭載させることも可能。

バリエーションは滅茶苦茶(めちゃくちゃ)豊富だから目移りしそうなほどだ。この特注車の性能でゲームの勝敗が決まるから俄然(がぜん)凝(こ)ることになる。金の少ないときには、小型車にサスペンションとバッテリー(車の動力)を奢(おご)ってやって、ドライバビリティと加速力だけで運び屋を始めたほうがよさそうだ(予算約4000ドル)。もちろん、金をかければもっと凄(すご)い車を注文できるんだけどネ。たとえば、バンにシャーシ強化、強化サス、超大型バッテリー、ソリッドタイヤ、ぶ厚い装甲(そうこう)、そして数種の武器と大量の弾薬……。でも、目玉が飛び出るほどの請求金額に。

運び屋で成り上がれ

自分用の車ができたら、運び屋としてのデビューが待っている。仕事はAADA(米国オートデュエル協会)でもらえる。成功報酬(ほうしゅう)はものによって違うが、成功すれば信用度が上がるから最終目標にそれだけ近くなる。それに無法地帯でのカーアクションも楽しいぞ。

地図を頼りに東海岸の各都市を回って運び屋として名声を上げ、儲(もう)けたら新車を注文して、さらに運び屋の仕事に精を出せ！

しかし、路上では無法者やら暴走族が集団で襲ってくるから思うようにはいかないのだ。ここはアクションファンの出番！ 搭載している武器にもよるが、斜め後方から攻撃をしかけたほうがいいみたい。搭載できる武器は12種類あるけど、なかでも機関銃、レーザー、火炎放射器がとっても使いやすい。路上は強者の論理が優先するから出会った相手は見境なく破壊せよ！ 倒した敵から武器や弾薬などを回収できれば、スクラップ置き場で売り払って現金収入とすることができるんだ。

各都市に着いたら、戦闘で傷ついた愛車を修理することはもちろんだけど、酒場で一杯やって噂(うわさ)を聞いて回ることも忘れちゃいけない。おいしい話がころがってるかもしれないからだ。オット忘れてたけど、修理工場のない都市もあるから走行計画をちゃんと立てないと、愛車が壊れて帰れなくなるぞ。

RPGの常として、信頼度やテクニックがあがればストーリーは新たな展開を見せる。このゲームでは、それがFBIなのだ。突然お呼びがかかって、仕事を依頼されるんだ。パスワード、無法者の親玉(ボス)ミスタービッグとの対決……。

とにかく、カジノでポーカー、ブラックジャックをやって一獲千金(いっかくせんきん)を狙(ねら)ったり、ペットを運んだり内容は盛りだくさん。オーストラリア映画の『マッドマックス』の主人公(ヒーロー)マックスになった気分だ。スピード感、リアリティ、完成度、どれをとっても最高のゲームだネ！

機種 APPLE II(プラス／c／e)
媒体(価格) 5D(1万6000円)※お店により異なります。

オイルペイントは暴走族の車を撹乱するのに有効だぜ

煙幕はあまり有効じゃないぞ。オイルペイントを搭載したほうがいい

暴走族は4輪だけじゃない！2輪車は意外と君を悩ませるはず

倒した敵の車から部品を頂く。売り飛ばすと意外な金額が手に入る

追尾してくる敵には、この火炎放射器を浴びせれば一発だ

郊外の家で休憩。別にたいした意味はないが、牛が放牧されている

ギョッくんのレビューBOX7

1F アタックフォー

●MSX
●ROM（5500円）

▼アクションゲーム＝スポーツものをゲーム化するにあたって、いつも悩みのタネになるのは〝どこまで忠実にシミュレートするか〟だろうな。でも、球技のような頭脳プレイを要するもののなかには、本物そっくりの部分とゲームでしか楽しめない部分があることでプラスになるケースがよくあるんだ。

　このゲームはそんな1本で、〝フォー〟は4人制の意味。コート後ろの1人がレシーバー、ネット寄りの1人がセッター、残りがアタッカーと完全分業化している。その分だけプレイが明確になって、頭を使ったプレイもできるようになった。たとえばトスにしても、クイック、オープンの使い分けはもちろん、時間差攻撃、フェイントもOK。といっても、これは慣れればの話で、最初のうちはボールを追うのも大変なんだ（影を見るのがコツ）。

　最高に楽しいのが2人プレイ。グラフィック、キャラの見にくさが、思いもよらない怪攻撃を助けて大爆笑だ。

2F バーニンラバー

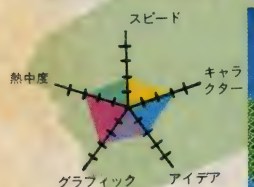
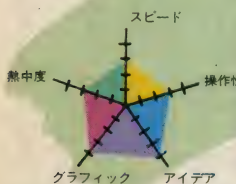
●MZ-15
●QD（4500円）

▼シューティングゲーム＝〝ロードファイター〟（コナミ）の前身ともいえそうな、ビデオゲームからの移植版。残念ながらスクロールとBGMがやたら遅い！　せめてBGMは電波新聞お得意のステレオサウンドにしてほしかった。

　でも、タイトルやキャラクター（隠れキャラあり！）はなかなかよくできてる。

　ゲーム自体はかなり単調（古いゲームだから仕方ないけど）で、パソコン版だけの魅力がないのが残念。

3F ペイロード

●MSX
●ROM（4900円）

▼アクションゲーム＝究極の走りか、運び屋か、車のゲームの方向は大きく2つに分けられる。ペイロードはそのミックス版で、目的地まで魚や野菜を早く届けるのが仕事。運転中は疲労度が高くなるので、早めに休むのがコツ。運転は全然難しくないから安心。さて、秋田・新潟の風景は、地元からクレームがつきそうだ。

今月の御言葉

いつになく動かす指も休みがち、
うららの春の昼下がり

ご案内（独断と偏見の総合点）

1F　アタックフォー（90点）
（パックスソフトニカ）

2F　バーニンラバー（55点）
（電波新聞）

3F　ペイロード（70点）
（ソニー）

4F　森田のオセロ（80点）
（東芝EMI）

5F　ミスターバンプ（78点）
（NCS　日本コンピュータシステム）

6F　アルバトロス（88点）
（日本テレネット）

7F　ミッドナイトブラザーズ（65点）
（ソニー）

4F 森田のオセロ

●MSX
●ROM（4900円）
▼思考型ゲーム＝遊べまんなぁ、ゲーセンのオセロよりできがいい。なんといっても時間制限がないのがいいね。それにレベルも5段階、自由に石を取ったり置いたりできるから研究もできて便利、便利。が、レベル3以上になると、コンピュータがやたら考える。レベル5では1手に2分近くかかることも。こっちもタメはって3分くらい考えるけどね。序盤戦はレベルによってある程度打つ手が決まっているから、何度も同じ手でやって自分のレベルアップに利用してしまおう。2人プレイもOKだ。

5F ミスターバンプ

●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼アクションゲーム＝SR専用ソフトなんで非常に期待していたけど、思ったより地味。慣性で動くサバイバルボールを8方向に操るのがかなり難しくて、これをピタッと止められるようになればひと安心。通路には、数々の障害物やトラップ、一撃必殺の敵モンスターもたくさん。そしてなんといっても、大好きな（？）ワープホールや、隠れキャラ・隠れ通路もある!!

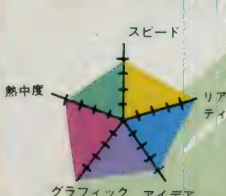
BGMのイメージはタイトルとゲーム中では別物！ ビデオゲームで似たよーなのがあったはず……。

6F アルバトロス

●PC-88mkIISR
●5D（3枚組8800円）
▼シミュレーションゲーム＝海岸、丘陵、山間の各18合計54ホールあってワッ！と喜んだんだけど、プレイしてるうちに飽きてくるね。ゴルフってこんなもんだっけ？ しかし、コースの状態設定は多様で、高度、傾斜、芝の抵抗値、風向きなど、本物に近づけようという姿勢がはっきり。まぁ、これは現在のゴルフゲームの常識ではあるけど、できは上々。ボールに合わせて画面がスクロールするのは、迫力はあるけど無意味じゃない？

7F ミッドナイトブラザーズ

●MSX
●ROM（4800円）
▼リアルタイム・アドベンチャーゲーム＝2人の新米探偵が深夜のビルに忍びこんで、盗まれた最新鋭ヘリコプターを取りもどすのが目的。いろんな部屋に入ってアイテムを拾ったり、ヒントを得ていくんだけど、どこに何があるか覚えるのは"ドルアーガの塔"みたい。聴診器、金づち、マスク、針金、縄、ライターときたらSM（知ってるかなぁ？）でも始まりそう!?

迷子にならないためには"左（右）手法"が便利。でも、敵と出会い頭にゴッツンコ……ではヤル気もうせてしまう。

DEBUT デビューあべにゅう AVENUE

ゴールデンウィークに
向けて
夢中になれそうな
ニュータイトルも
ポツポツ出始めたぞ。
どれをヤル!?

待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい

表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●予・3800円…予価 ●T(F・3800円)…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

あ 番地

アラモ

●ザインソフト
●MSX
●ROM(5800円)
▼AC+RP=(4月上旬予定)超近代化文明は核戦争によって死滅した。この惑星に1人の男が漂着、はたして男は死滅した文明に打ち勝てるか!?

アーコン

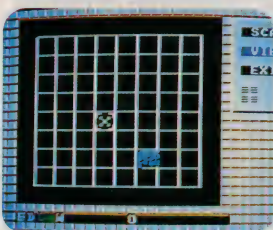
●B・P・S
●PC-88(mkII/SR)
●5D(7800円)
▼思考型AC=相手の駒と自分の駒がぶつかったら、正方形のマスめは戦場にかわる。駒をうまく使って敵を征服するのがキミの目的だ。武器は魔法やミサイル……。

アリオン

●アスキー ©安彦良和・THMS
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組7800円)
▼AD=(4月上旬予定)アニメで話題のアリオンをゲーム化。神と人とが分かたれる以前のエーゲ海を舞台に、神々の争いに巻きこまれて苛酷な運命をたどる少年。

アスレチェッカー

●ポリシー
●FM-77AV
●3.5D(6800円)
▼AC=(4月下旬予定)エキサイティングカーアクション、サバイバルレースの始まりだ。じゃまなマシンは、はじき飛ばせ。アスレチェッカーでGO!

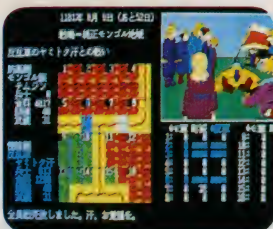
OUTROYD(アウトロイド)

●マジカルズゥ
●X1(C/tu/F)
●(4800円)
5D(5800円)
▼RT+RP=(4月中旬予定)アーマード・スーツXX85は、武器とパーツでパワフル変身! レーダー装備で敵をやっつけろ。

アルバトロス

●日本テレネット
●PC-98F/M、X1(tu)
●T(5800円)
5D(3枚組8800円)
▼S=9ホールごとのティーブレイクで美しいシーンを。もちろんゴルフのシミュレートも至れり尽せりの細やかさ。

アタック フォー

●パックスソフトニカ
●MSX
●ROM(5500円)
▼AC=4人制バレーボールで、1プレイヤーはコンピュータ相手(米国・ソ連・中国)に強さは3段階、2プレイヤーは友達と。いろんな技も思うまま。

蒼き狼と白き牝鹿

●光栄
●FM-7/77
●(4800円)
●3.5/5D(7800円)
▼S=若き日のジンギス汗を、見事史上最大の征服者に育てるのはキミだ。各国の姫君たちを、キミの手中に!

ウイングマン2(キータクラーの復活)

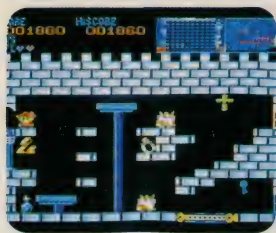
●エニックス
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組6800円)
▼RT+AD=仲額中学を騒がすウイングマンこと広野健太、ウイングガールズ、松岡先生、そして……。9種類の必殺技が、画面いっぱいに繰り広げられるぞ。

アメリカントラック

●日本テレネット
●PC-98F/M、X1(tu)
●T(X・4500円)
5D(6800円)
▼AC=(2HDは4月上旬予定)100万点を超えると特製カードがもらえるぞ。大型トラックを操って他車をブッちぎろう。

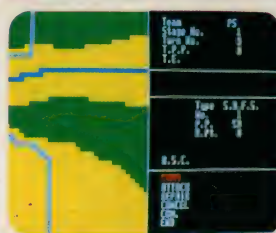
アグレス

●リバーヒルソフト
●FM-7/77、X1-tu
●3.5/5D(2枚組7800円)
▼AD=前作〝ゾーディアック〟に続いて父親捜しがキミの目的。手掛かりは0(ゼロ)。ただ、昔父のもとで働いていた人物が何か知っているかもしれない。

THE CASTLE

●アスキー
●MSX
●ROM(5800円)
▼思考型AC=100個の部屋にいろんな罠や仕掛けが100個。全部の部屋をクリアすると、捜し求めていた姫に会えるぞ! マップを手に入れてガンバレ。

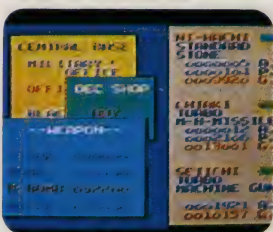
ぎゅわんぶらぁ自己中心派

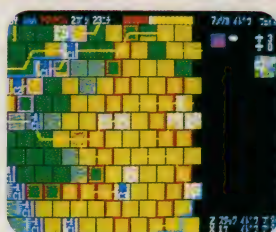
●ゲームアーツ
©片山まさゆき・講談社・ヤングマガジン
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼N=(4月予定)各打ち手の個性を表現したギャグソフト。打ち方、セリフ、動作のそれぞれがコミックのキャラそっくりに!

S.F.3.D.(オペレーションV)

●クロスメディアソフト
●PC-98F(U)、FM-7/77(AV)
●3.5/5D(6800円)
▼S=傭兵軍中隊長のキミは、作戦を立て、最適の部隊を組織して前進せよ。敵のシュトラール軍は手強いぞ。

ザ・スクリーマー

●アスキー ©マジカルズゥ
●PC-98(E/F/M)、X1(tu/F)
●5D(3枚組7200円)
▼RT+RP=(4月下旬予定)野心に燃える命知らずの荒くれ者が怪物の首にかけられた賞金と名声を求めてBIASに挑む!

クロスブレイム

●デービーソフト
●MSX
●ROM(4900円)
▼RT+RP=シューティングゲームさながらのバトルステージで敵を撃ちまくり、出世して強い武器を手に入れろ! 3人組の戦士の誰をトップに持ってこよう!?

オペレーショングレネード

●ポニーカ
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼S=グレネード作戦の目的は北方のベリタブル作戦と協力してルール工業地帯のドイツ軍を包囲し撃滅すること。史実以上の勝利を手に入れることができるか!?

XANADO

●日本ファルコム
●FM-7
●3.5/5D(7800円)
▼RT+RP=あいかわらずヒットチャートのトップを走る、超大型RPG。マップは10レベルまで、最後の敵はレベル9にいるとかいないとか……。

現代大戦略パワーアップセット

●システムソフト
●PC-98F/M/U/V
●3.5/5D(5800円)
▼S=もとの現代大戦略があれば、マップ30個が増えるほか、コンピュータ側がパワーアップするぞ。もちろんスピードもアップ、ファンには見逃せないぞ。

か 番地

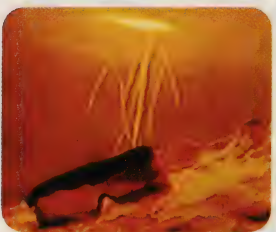
三国志

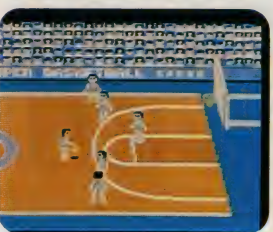
●光栄
●PC-98(E/F/M/U)、FM-16β
●3.5/5/8D(1万4800円)
▼S=(4月30日予定)1800年前の中国。250名の登場人物が織りなす壮大なドラマが始まる。中国大陸を統一するのはキミ。

さ 番地

カーマイン

●マイクロキャビン
●PC-98E(F/M/V)
●5D(2枚組7800円)
▼RT+AD=軍の最高機密である小型陸戦兵器〝ドール〟。そのドールが、今や人間の手を離れて勝手に動き出した。コンピュータルームさえも彼らの思うままだ……。

サンダーボルト

●ピクセル
●MSX
●ROM(5800円)
▼RT+RP=〝NEO伝説〟シリーズ第2弾。超異次元に住む強大な力を持った無形エネルギー物体、はたしてその正体は!? NEOはその力にたちうちできるか!?

スーパープレイヤーズDUNK SHOT

●ハル研究所
●MSX
●ROM(5600円)
▼AC=(4月10日予定)ジャンプカ、シュートの決定率などの違うプレイヤーを3人選び、彼らをプレイヤーとして成長させよう。RPG要素もあるバスケット!

棋太平

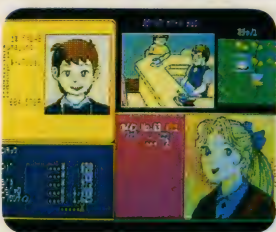
●S・P・S
●FM-7/77
●T(4500円)
3.5/5D(6500円)
▼N=成り駒の確認があるので対局がスムーズになった。思考時間の短縮、疑問手の排除など、さらにバージョンアップしての登場。

SCION(シオン)

●ザインソフト
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼RT+RP=(4月中旬予定)かつては緑豊かで裕福だったシオンの島。悪の魔王〝サン・ガール〟が現れて、シオンは滅亡の危機にひんしている。打倒、魔王!

ザイダー

●コスモス・コンピューター
●MSX
●ROM(予・5800円)
▼AC=(4月下旬予定)キミはザイダーとなって敵基地を破壊し、さらに捕らわれた仲間を助けよう。ただ、それにはアイテムが必要だ(写真は開発中のものです)。

ギャルッポクラブ 青春キャンパス編

●マイクロキャビン
●PC-88(mkII/SR)/98F(M/V)、FM-77
●3.5/5D(6800円)
▼RP=(4月中旬以降予定)晴れて大学生のキミ。下宿探しからアルバイト、学校とノルマをこなしつつ、ギャルのハートを奪おう!

ボンバーマン・スペシャル

●ハドソン
●MSX(32K)
●Bee(4800円)
▼パズル＝爆弾をセットして風船オバケを次々に爆破！ 爆弾の強さは15段階。さぁ、迷路に隠れた宝物を奪い取って突き進め！（Bee Packが必要です）。

TAIRON III

●ポリシー
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC＝魔のカイン惑星は、ひそかにタイロン惑星侵略を計画していた。情報をキャッチしたタイロン側は、合体ロボを復元し、タイロンIIIに乗せた。

SeeNa

●システムソフト
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組6800円)
▼AC＝迷路都市を高速で走り抜けて敵を倒し(体当たり！)、パーツを拾い集めて前進！ RPGの要素をふんだんに盛り込んだ、パズル型アクションゲーム。

HYDLIDE II

●T&Eソフト
●FM-7/77(AV)、X1(tu)
●T(2本組4800円)
3.5/5D(6800円)
▼RT＋RP＝(Tは4月中旬予定)14種の魔法が使えて、マップの広さは"I"の約6倍。登場キャラやアイテムも大幅増！

デイドリーム

●クロスメディアソフト
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)
●3.5/5D(2枚組7800円)
▼AD＝(4月21日予定)遠い未来なのか過去なのか、はるか宇宙なのか地球でのことなのか……。未体験世界の不思議な冒険が！

SILPHEED(シルフィード)

●ゲームアーツ
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC＝(4月予定)パーツを組み合わせてパワーアップした戦闘機で、敵機や巨大戦艦を破壊せよ！ 宇宙の秩序と平和はキミの双肩に(写真は開発中のものです)。

バックトゥ ザ フューチャー

●ポニカ
●PC-88(mkII/SR)、FM-7、X1(tu)、MZ-25、MSX
●3.5/5D、ROM(6800円)
▼AD＝マーティー少年は30年前にタイムスリップ。両親をうまく結びつけないと自分の運命が変わってしまうぞ!!

な
番地

新ベストナインプロ野球

●アスキー
●PC-88(mkII/SR)、MSX2、※PC-98版、FM-7版の'86年版新データも
●3.5D(M・7800円)
5D(6800円)
▼S＝'86年版データが入ったMSX2、PC-88版が！

は〜りぃふぉっくす——雪の魔王編——

●マイクロキャビン
●PC-88(mkII/SR)/98F(M/V)
●5D(7800円)
▼AD＝(98版は4月末予定)厚い氷の扉を開けて、マリさんを助けなくては。命の恩人・マリさんのため、ギツネは走る！

ナイザー(デーモンクリスタルII)

●電波新聞
●MZ-15
●QD(未定)
▼RT＋AD＝(4月下旬予定)前作"デーモンクリスタル"と登場人物は同じ。でも、武器や敵の数がバッチリ増えて、各面のクリア法もちょっと違うぞ。

スパイVSスパイ

●コンプティーク
●PC-88(mkII/SR)、X1(C/tu/F)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼RT＋AD＝(4月予定)ワナを仕掛けろ！ 武器を探せ！ 2人のスパイの愉快で壮絶な闘い。

ハング・オン

●ポニカ
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC＝キミはオートバイ・レーサーだ。ハンドル操作はもちろん、ギアチェンジやブレーキのタイミングをマスターしてライバルのマシンをぶっちぎろう。

日本縦断ウルトラクイズ

●クロスメディアソフト
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77(AV)
●5D(6800円)
▼クイズ＝(4月21日予定)ポイント(地点)は全部で11。それぞれ異なるゲーム方法で挑戦。知力・体力・記憶力をフル稼動！

た
番地

飛車

●マイクロキャビン
●MSX(16K)
●ROM(5200円)
▼N＝初の本格対局将棋"王将"のバージョンアップ版として登場してしばらく、いよいよROM版が完成。強さはアマチュアの3〜4級程度。

テグザー

●ゲームアーツ
●PC-98E/F/M/U/V、MZ-25
●3.5/5D(6800円)
▼AC＝ハイパー・デュアル・アーマー"テグザー"発進！ 自動照準の手軽さと抜群のスピードが話題になった人気ゲーム。

ファイナル・ゾーン――WOLF

●日本テレネット
●PC-88mkIISR
●5D(2枚組6800円)
▼AC＝(4月中旬予定)個別行動の"フリー・アタック"と隊列行動の"フォーメーション・アタック"モードを駆使してシューティング!

舞臓魔(ぶうま)

●パックスソフトニカ
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC＝X1版よりリアルで、マップも2倍近く広がったぞ。ジョイスティックもOKだ。そしてなんと、パイロットも女性の今までにないシューティングゲーム。

ブラスティー

●スクウェア ©日本サンライズ
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組7900円)
▼RT＋RP＝(4月予定)オンディーナのラボで新しいクルーズチェイサー"ブラスティー"が完成した。ブラスティーは戦いの末、本能を司る閉宇宙へと向かった。

冒険者達

●アスキー
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組7800円)
▼AD＝(4月下旬予定)防腐の魔法をかけたおにぎりと、通りすがりにひん死の老人から手渡された黄金に輝く鍵だけを持って、キミは鍵の謎に挑戦だ。

北斗の拳

●エニックス
©集英社 武論尊 原哲夫
●PC-88(mkII/SR)
●5D(2枚組6800円)
▼AD＝(4月下旬予定)ケンシロウがバットとともにサザンクロスへ向かう。最後の敵はもちろんシン。ユリアははたして……。

ボスコニアン

●電波新聞
●PC-60mkII(SR)/66(SR)
●T(3800円)
5D(6000円)
▼AC＝360度全方向から迫り来る敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊せよ!迫力満点のシューティングゲーム。

ま番地

魔城伝説

●コナミ
●MSX(8K)
●ROM(4800円)
▼RT＋RP＝グリーク王国のアフロディテ姫が、大魔王ヒュドノスにさらわれた。勇敢な青年ポポロンは女王ヘラのお告げにより、アトスを目指した。

マーベラス

●データウエスト
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼RP＝アルドレーム国は病んでいた。王が魔法使いに心を支配されているからだ。王の目をさますため、キミは勇者とともに地下深く潜む魔法使いを倒さなければ!

ミスターパンプ

●日本コンピューターシステム
●PC-88mkIISR
●5D(6800円)
▼AC＝サバイバルボールに乗り込んで、両側が絶壁になっている急斜面の通路をかけ抜けろ!隠れ通路を見つければおもしろさ倍増、ボーナス点のチャンスも。

ミッドナイトブラザーズ

●ソニー
●MSX
●ROM(4800円)
▼RT＋AD＝2人の新米探偵が、盗まれた最新ヘリコプターを取りもどすためにビルに忍びこんだ。まずはエレベーターの電源を見つけて!2プレイヤーもOK。

メルヘンヴェールII

●システムサコム
●PC-98(E/F/M/U/V)
●3.5/5/8D(未定)
▼RT＋AD＝(5月上旬予定)前作で、最後のドンデン返しで姫とめぐりあえなかった王子。"II"では、キミの力しだいで姫と再会できるぞ!

や番地

ヤンパラ・ヒランヤの謎

●ポニカ
●FM-7/77
●3.5/5D(6800円)
▼AD＝マルチウインドーに、チョコマカ動く横スクロール画面で、今話題の"ヒランヤ"がゲームになった。三宅裕司の"ヤングパラダイス"が好きなら知ってるネ!?

ら番地

LAST WAR(ラストウォー)

●レーベンプロ
●PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/V)
●5D(6500円/7500円)
▼RT＋RP＝全地球を巻き込む大戦争が始まった……。レーベンプロ主催のシナリオコンテストに入賞した作品をもとにゲーム化。

リグラス

●ランダムハウス
●PC-98F、FM-7/77
●3.5/5D(6800円)
T(4800円＝5月1日予定)
▼RT＋RP＝(98版は5月1日予定)少年メイは、混血種族の秘密の鍵"ベルジュナ"を目指して旅に出た。

RELICS

●ボーステック
●MSX
●T(5800円)
▼RT＋RP＝あの画面がMSXでどう表現できるのか、かなり興味あるはず。ゲーム進行にはプレイヤーの性格がかなり影響されるとか!?(写真はPC-98版)

テレホビーニュース

注目される任天堂のソフトの速報だ。ディスクゲームの第3弾は、新しいゴルフシリーズ(5月か6月予定)。プレイヤーはまずAコースの入ったカードを買い、Aコースを競い、次にディスクライターでBコースに書きかえ、Bコースを競い、同じようにしてCコースも楽しむ。こうして世界のゴルフ場めぐりの大イベントを行う。賞品や認定証も用意するらしいぞ。

また、人気スポーツのバレーボールもディスクカードだけでなく、ロム・カートリッジとしても発売される予定(5月か6月)。

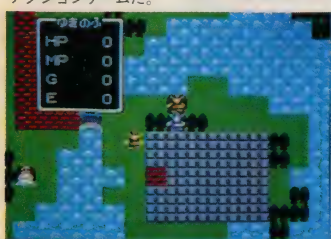
グラディウス(コナミ)
ファミリーコンピュータ
▲発売前から話題騒然! 最強装備のビッグバイパーを操作し、惑星グラディウスを危機から救うのはキミだ。

アーガス(ジャレコ)
ファミリーコンピュータ
▲迫力満点のシーンが続出! 各種アイテムを取ってパワーアップし、巨大要塞メガ・アーガスに立ちむかえ!

アトランチスの謎(サン電子)
ファミリーコンピュータ
▲地殻変動でよみがえった古代の魔島アトランチス。キミはその謎を解き明かすことができるだろうか?

ディグダグII(ナムコ)
ファミリーコンピュータ
▲ポンプとドリルをうまくつかって、モンスターをやっつけろ! ほのぼのとしたキャラクターが人気を呼びそうな島くずしゲーム。

セクロス(日本物産)
ファミリーコンピュータ
▲小型ホバーリングバイク、ギルギットを乗りこなし、ペトラ人を救いだせ! 手に汗にぎるアクションゲームだ。

バード・ウィーク(東芝EMI)
ファミリーコンピュータ
▲やさしいおかあさん鳥になってひな鳥を育てよう。絵本のようなメルヘンタッチのほのぼのゲームの登場だ。

ドラゴンクエスト(エニックス)
ファミリーコンピュータ
▲広大なアレフランドを舞台に、キャラクターを成長させよう。エニックスから本格ロールプレイングゲームの登場だ。

スパイvsスパイ(コトブキシステム)
ファミリーコンピュータ
▲設計書、パスポートなどを手に入れ、敵より早く脱出せよ! ニューウエイブ感覚の変わったゲームだ。

テレホビーデビュー あべにゅう

今月もこんなに出たぞ新作ソフト!

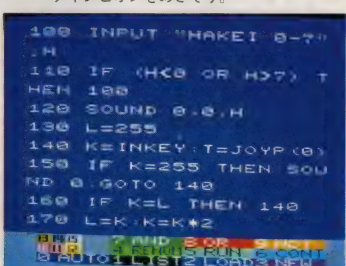
ハイドライドスペシャル(東芝EMI)
ファミリーコンピュータ/4900円
▲盗まれた宝石を奪還し、フェアリーランドに平和を取りもどせ。パソコン版で人気のシリーズが装いも新しくデビューだ!

ジャイロダイン(タイトー)
ファミリーコンピュータ/4900円
▲ヘリコプターを操縦し、敵軍施設を破壊せよ。人魚など多数の隠れキャラクターが楽しみな、本格戦争アクションだ。

マイティ・ボンジャック(テクモ)
ファミリーコンピュータ/4980円
▲255画面分の広大な迷路を進み王室の謎を解き明かそう。ビデオゲーム版より本格的との声あり。(4月24日発売)

マグマックス(日本物産)
ファミリーコンピュータ/4900円
▲ゲームセンターでおなじみの合体アクションゲームの登場。最強ロボットに変身し、悪のコンピュータと一騎打ちだ。

タッグチームプロレスリング(ナムコ)©㈱ナムコ
ファミリーコンピュータ/4900円
▲どこかで見たようなレスラーたちが、リングせましと動きまわる。必殺技をバンバン使って、スーパーチャンピオンをめざそう。

バルトロン(東映動画)
ファミリーコンピュータ/4900円
▲ぼう大な、512もの面数をワープとビーム砲でクリアする純シューティングゲーム。東映動画ならではのできばえだ。

ベーシック入門(エポック社)
スーパーカセットビジョン/5500円
▲ベーシックプログラムの基礎をマスターし、ゲーム作りに挑戦しよう。サンプルゲームもついてるよ。

謎の村雨城(任天堂)
ファミリーコンピュータ・ディスク/2600円
▲4つの城の城主を倒し、村雨城へ斬りこめ! キミを待つのは謎の生命体だ。ディスクゲーム第2弾、堂々のデビュー。(4月中旬発売)

でる順ソフト表

ファミリーコンピュータ

ソフト名	メーカー名	発売時期	定価(予価)
ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境	バンダイ	4月17日	4900円
アーガス	ジャレコ	4月17日	4900円
アトランチスの謎	サン電子	4月17日	4900円
ディグダグII	ナムコ	4月19日	4500円
グラディウス	コナミ	4月25日	4900円
スパイvsスパイ	コトブキシステム	4月下旬	4900円
影の伝説	タイトー	4月下旬	4900円
セクロス	日本物産	5月上旬	4900円
ドラゴンクエスト	エニックス	5月中旬	5500円
B-ウイング	データイースト	5月下旬	4900円
バード・ウイーク	東芝EMI	6月4日	4900円
スーパーピットフォール	ポニー	6月予定	4900円
キングスナイト	スクエア	7月予定	未定
ウォーロイド	アスキー	7月予定	未定
コスモジェネシス	アスキー	7月予定	未定
テラクレスタ	日本物産	7月予定	未定
キャッスルエクセレント	アスキー	9月予定	未定
ソロモンの鍵	テクモ	未定	未定
スーパースターフォース	テクモ	未定	未定
ASO	SNK	未定	未定
飛龍の拳	日本GAME	未定	未定

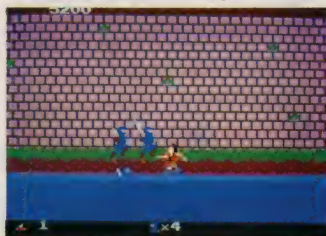
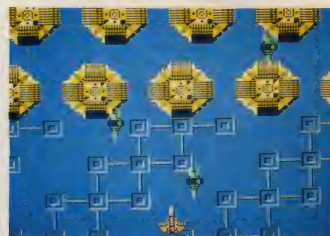
セガSG・SC・マークIII

ソフト名	対応機種	発売時期	定価(予価)
マシンガン・ジョー	マークIII	4月下旬	4300円
ゴーストハウス	マークIII	4月下旬	4300円

スーパーカセットビジョン

ソフト名	メーカー名	発売時期	定価(予価)
ドラゴンスレイヤー	エポック社	4月下旬	4800円
スーパープロレス	エポック社	未定	未定
ワイワイモンスターランド	エポック社	未定	未定

テラクレスタ（日本物産）
ファミリーコンピュータ
▲5機のパーツの合体、フォーメーション攻撃で、敵基地、最終要塞を破壊せよ！　発売が待ちどおしいアクションゲームだ。

キングスナイト（スクエア）
ファミリーコンピュータ
▲伝説の英雄レイジャックが大活躍！　スタジオ録音のBGMが最高にポップな、アクティブロールプレイングだ。

影の伝説（タイトー）
ファミリーコンピュータ
▲ビデオゲームで話題を独占した本格忍者アクションゲーム。手裏剣や刀で敵を倒し、霧姫を救出しよう。

B-ウイング（データイースト）
ファミリーコンピュータ
▲ビデオゲーム界の雄、データイーストから、ついにファミコンソフトが発売される。盗まれた10種類のウイングを奪還せよ！

マシンガン・ジョー（セガ）
セガ・マークIII
▲舞台は1920年代のアメリカ。マシンガンを連射して、にっくきならず者たちをやっつけろ！　迫力満点のギャングアクションだ。

スーパーピットフォール（ポニー）
ファミリーコンピュータ
▲失われた洞窟を舞台に、スリル満点の冒険が展開する。全世界で大ヒットした『ピットフォール』が、グレードアップして登場だ！

ゴーストハウス（セガ）
セガ・マークIII
▲お化けやしきを舞台に、痛快なスリラーアクションがくりひろげられる。キミは495人のドラキュラを倒せるか？

ウォーロイド（アスキー）
ファミリーコンピュータ
▲強力戦闘マシン、ウォーロイドを操って敵を倒せ！　パソコン版の興奮が、いよいよファミコンユーザーのものになる。

ドラゴンスレイヤー（エポック社）
スーパーカセットビジョン
▲ついにあのドラスレが、スーパーカセットビジョンでプレイできるぞ。テレホビー族にもロールプレイングファンがふえそうだ。

コスモジェネシス（アスキー）
ファミリーコンピュータ
▲キミの操縦するコスモジェネシス号の前には広大な宇宙空間。3D感覚で迫ってくる敵艦隊をやっつけろ！

テレホビーゲームTOPチャート

★協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

集計期間は昭和61年2月1日から昭和61年2月28日まで。
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

スーパーカセットビジョン

ランク	前月ランク	ゲーム名定価
1	1	熱血カンフーロード 4,800円
2	3	スタースピーダー 4,800円
3	—	マイナー2049 4,500円
4	4	バルダーダッシュ 4,500円
5	—	ポップ&チップス 4,800円

▲単身でキルー族の山城へ乗り込んだチェンが、得意のカンフーで敵をやっつける。

▲大型ワープ航法用推進機を搭載したスタースピーダーを駆って大宇宙を走り回れ！

▲現れるミュータントをかわしながら、坑道を完全通過し、お尋ね者ヨハンを捜し出せ！

ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	1	スーパーマリオブラザーズ 任天堂 4,900円
2	—	グーニーズ コナミ 4,900円
3	3	オバケのQ太郎 バンダイ 4,900円
4	2	ツインビー コナミ 4,900円
5	—	ソンソン カプコン 4,900円
6	8	ポートピア連続殺人事件 エニックス 5,500円
7	5	スペランカー アイレム 4,900円
8	6	ボンバーマン ハドソン 4,900円
9	—	パックランド ナムコ 4,500円
10	7	忍者じゃじゃ丸くん ジャレコ 4,900円

▲アップダウンのはげしいファミコンソフトで、6ヵ月間連続で第1位。

▲行く手をはばむ妨害を、ガウガウ砲や、姿を消す得意技でかわし、Qちゃんは大活躍。

▲地下室、地底湖、洞窟を舞台にグーニーズのワクワク大冒険がはじまるぞ！

▲敵を倒し、くだもの、ヤサイを集め前進。天竺で巻きものを手に入れれば1面クリア。

▲雲に隠れたカラーベルを取ってパワーアップ。ユニークなキャラや音楽もバツグン。

セガマークIII

ランク	前月ランク	ゲーム名定価
1	—	青春スキャンダル 4,300円
2	—	F-16ファイティングファルコン 4,300円
3	2	ハング・オン 4,300円

▲魔界軍団のボス「モヒカン」に彼女をさらわれたたけし君。命をかけてまりちゃんを救え。

▲高速戦闘機F-16の操縦法を可能なかぎり再現したリアルなフライトシミュレータだ。

▲レオーネ火山の噴火で坑道にとじこめられた坑夫を救い出せ！

▲ゲームセンターのあの迫力をSG・SCユーザーも味わえるワクワクの1本。

▲主人公はおてんばな「くるみ姫」。彼女は忍者に変身して反逆者たちをやっつける。

セガ全機種

SG・SC・マークIII

ランク	前月ランク	ゲーム名定価
1	—	ヒーロー 4,300円
2	1	ハング・オンII 4,300円
3	—	忍者プリンセス 4,300円
4	—	シーソー 4,300円
5	—	ロックンボルト 4,300円

今月はビッグなプレゼントがいっぱい。読者ハガキに記入するべ。

Beep読者プレゼント

応募要項

★このプレゼントページの応募は148ページのとじこみハガキ「愛読者カード」を使ってください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ!!（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
★締切　昭和61年5月8日必着
★発表　本誌7月号（6月7日発売）誌上

①ファミコン・ディスクシステム……3名

定価：15,000円

●大人気。予約待ち状況の続くディスクシステムがついにキミの手に。

②セガ・マークIII……3名

提供：セガ・エンタープライゼス
定価：15,000円

●セガから太っ腹なプレゼント。ROMもカードもOKのマークIIIだ。

③パソコン1000　ジョイスティック……3名

対応機種：PC-88……1名
FM-7シリーズ……1名
ファミコン……1名
提供：三和電子　定価：11,600円

●操作性を重視するキミなら、きっとジョイスティックが欲しくなるはず！

④タッグチーム・プロレスリング……3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：ナムコ
定価：4,900円〈P50参照〉

●必殺技をくりだして、めざすはスーパーチャンピオン。これぞ本格プロレスゲームだ！ ©㈱ナムコ

⑤アトランチスの謎……3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：サン電子
定価：4,900円〈P56参照〉

●伝説の巨島"アトランチス"から師匠を捜し、謎を解くアクションゲーム。

⑥スパイvsスパイ……3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：コトブキシステム
定価：4,900円〈P55参照〉

●どちらが速く秘密の品を探し、脱出できるか？ 2人でやるモードが楽しいゾ！

⑦セクロス……3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：日本物産
定価：4,900円〈P48参照〉

●捕虜を救出し、ビーム砲と体当たりで敵を倒すバイクチェイスアクション。

㉑コナミ特製ウインドブレーカー……3名

提供：コナミ

●ハイセンスな"コナミ"グッズがとどいた。ファン必携の一着だね。

⑧マシンガン・ジョー……3名

対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：4,300円〈P54参照〉

●マシンガンを片手に、ギャングたちから街を取り戻せるか?!

⑨ゴースト・ハウス……3名

対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：4,300円〈P54参照〉

●古びた西洋館に入り込んだ少年。5大宝石をめぐり、怪物と戦うスリラーアクション。

⑩ペイロード……2名

対応機種：MSX(ROM)
提供：ソニー
定価：4,900円〈P160参照〉

●トラックに荷物を積んで日本中を走り回ろう。荷物の中身は野菜や果物だ。

⑪ミッドナイトブラザーズ……2名

対応機種：MSX(ROM)
提供：ソニー
定価：4,800円〈P160参照〉

●ズッコケ探偵の2人組がビルの中でなにやらゴソゴソ。見つけたいのはアレ……。

⑫チャンピオンシップロードランナー……2名

対応機種：MSX(ROM)
提供：ソニー
定価：5,800円〈P156参照〉

●元祖40面と、ソニーのオリジナル20面の計60面。色も自分好みにかえられる。

⑬ウォーリィ……1名

対応機種：MSX(T)
提供：マイクロキャビン
定価：3,800円

●ミステリーハウスを越えた立体視覚超高速移動。アドベンチャーがここまで来た。

⑭は〜りぃふぉっくす・雪の魔王編……2名

対応機種：PC-60mkII/SR……1名
MSX(T)……1名
提供：マイクロキャビン　定価：4,200円

●第2弾「雪の魔王編」が、ファンタジックに登場。キミを夢の世界へ……。

⑮SeeNa……5名

対応機種：PC-88(mkII)……2本
PC-88mkIISR……3本
〈P152〜153参照〉
提供：システムソフト　定価：6,800円

●おなじみTINYANの作った目まいのしそうな1本をキミに！ マップは広いぞ

⑯コナン……4名

対応機種：X1……5D 2本
FM-7……5D 1本
FM-77(AV)……3.5D 1本
〈P155参照〉
提供：コンプティーク　定価：6,800円

●映画"コナン・ザ・グレート"を題材にゲームを作ってしまったのだ。

⑰クロブダー……1名

対応機種：MZ-15
提供：電波新聞
定価：4,500円〈P154参照〉

●超難関の99面をクリアすれば、新たな10面がキミを待ってるぞ！

⑱バーニンラバー……1名

対応機種：MZ-15
提供：電波新聞
定価：4,300円〈P160参照〉

●敵をけ散らし、海を飛び越えて高得点を目指そう！

⑲ザナドゥ　ディスクケース&ステッカー……20名(セット)

提供：日本ファルコム

●ザナドゥのロゴ入りディスクケースとステッカーをセットで。

⑳ジョイボールステッカー……20名

提供：ハル研究所

●先月号にひき続き、今月もプレゼントしちゃおう。

重ね重ねオモシイロ

from U.S.A. THESE THRILLING GAMES INVITE YOU TO THE MOST EXCITING GAME WORLD

Drol™

NEC PC-8800シリーズ
8801・8801mkⅡ・8801mkⅡSR.FR
NEC PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
テープ版 ¥4,800 フロッピィ版 ¥6,800

大切なお友だちが妖術使いにさらわれた。君は勇敢にも魔窟に挑む。しかしそこには恐ろしい妖術使いが…。とにかく大勢いるキャラクターがかわいい。

DAM BUSTERS™

PC-9800シリーズ
U2・F2・VF2・M2・VM2・VM4
フロッピィ版 ¥6,800

FM音源対応

1943年5月に行われた、イギリス空軍のルール・ダム爆撃を完全シミュレートしたダムバスターズ。離陸→飛行→迎撃→爆撃と、フライトのすべての要素をリアル再現。

Apollo Technica

MAGUS

FM-7シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800

重力計算、軌道計算は実際通りシミュレート。4つのフリッパーの動きもリアルそのもの。台ゆらしだってできるんだ。そのうえ、ボールが3つも飛びかう迫力満点のトリプルボールや、ターゲットツリーのまわりに星が飛びかう流星落しなど、本物では絶対味わえないメイガス・エンターテイメントもある。

AVキー
FM音源対応

SCARLET 7

X1シリーズ
テープ版 ¥3,800 フロッピィ版 ¥5,800

NUN第3軍第18機甲歩兵連隊所属の君への指令だ。君の任務はホワイトシティへ向けて、最新鋭輸送攻撃機、トランスポーター・CTS001を操り、コードネーム〝スカーレット7・赤い悪魔〟を運ぶことにある。〝スカーレット7〟は工作隊救出のための切り札だ。トランスポーターは、途中のNUN中継基地を経由することにより、状況に応じた機体・武器を組みこめる、陸海空万能の輸送攻撃機である。

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL. 06(363)1221

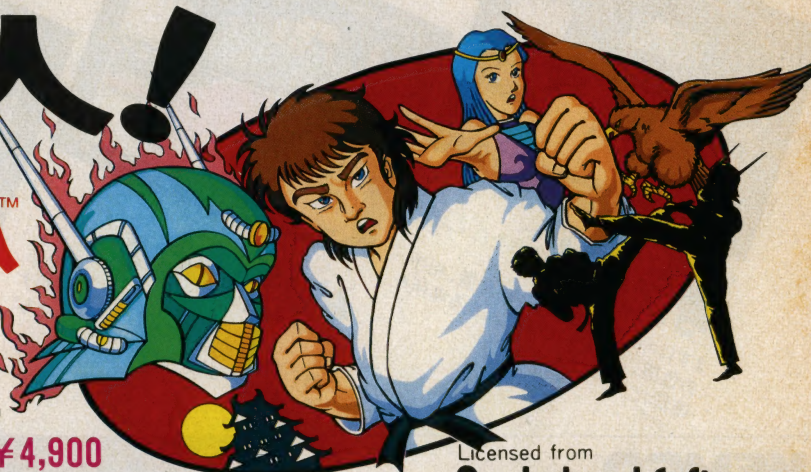
君は名人！

今、ドリーミィサーカスの幕が上がる。

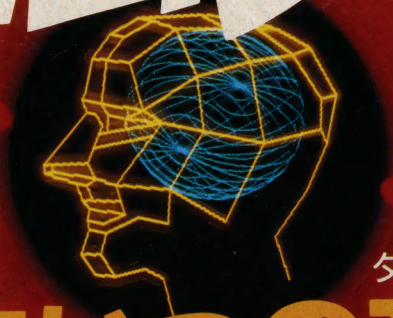
Ladies & Gentlemen, this is the biggest entertainment tonight…………

司会者の声が会場に響いた。いよいよ幕が開く。ああ、神さま、どうかぼくを助けて――君は思わず心の中で叫んだ。もう高いところが苦手とか、ライオンが恐いなんて言ってられない。もし、このショーで失敗したら、愛しのジェニーを憎きライバルに奪われてしまうんだ。ドリームサーカスの団長は、ひとり娘のジェニーを一番うまい奴と結婚させせようとしていた。それは当然君であるはずだったのに…ところがどこからかキザなアイツが流れてきて、しかも空中ブランコが特別うまいときている！負けられない！君は再び心の中で神さまにお祈りをした。さあ、行くぞ一生一度の名人技のご披露だ!!

★　★

当ドリームサーカスでは、玉乗りや空中ブランコなど、5つのステージを、難易度別に2タイプ用意して、君のご来場をお待ちしている。演技のバックに流れるBGMもいろいろあって楽しいよ。

Soft Pro International
ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部
〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

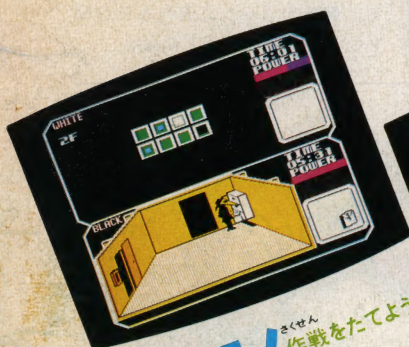
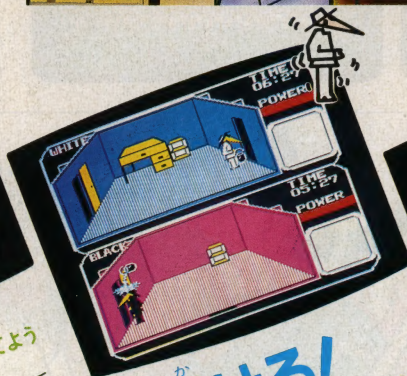
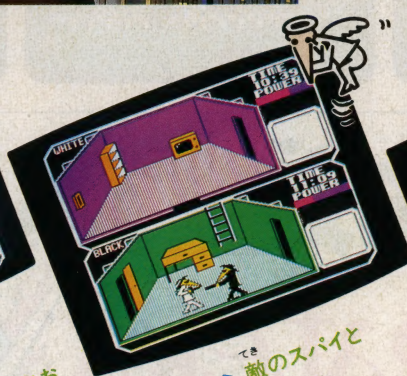
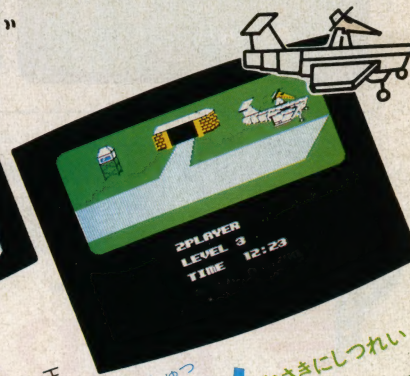
ファミコン新世紀!

おれとあいつの1対1勝負!!

MAD MAGAZINE'S OFFICIAL

SPY vs SPY

スパイvsスパイ

ヘッケルとジャッケルは敵対するゲームメーカーの特命スパイ。新型ディスクシステムの設計図をめぐってまきおこされる苛酷な戦い…。君の頭悩プレイが勝負を分ける! 君は果たして新型ディスクシステムの設計図をうばえるか？

Under Licence from FIRST STAR SOFTWARE, INC/EC PUBLICATIONS

KEMCO

任天堂 ファミリー コンピュータ™用

ゲーム・カートリッジ 希望販売価格4,900円

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

KEMCO

コトブキシステム株式会社

本　社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル635号区 〒100
呉事業所 呉市清水1丁目2番6号
〒737 TEL (0823) 21-3300

〈ご注意〉
違法性が極めて強い、ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは絶対にコピーできません。

雑誌 17659－5 ISSN 0910-7681 Printed in Japan